LE PREMIER MAGAZINE DES CONSOLES DE JEUX VIDEO

NEC
NINTENDO
SEGA
AMSTRAD
ATARI
LYNK

PLAYER ONZE

N° 6

DÉCOUVREZ
LES MEILLEURES NOUVEAUTES POUR VOS CONSOLES PREFEREES

S.O.S
UNE NOUVELLE RUBRIQUE D'AIDES DE JEUX

CONCOURS
GAGNEZ 5 LYNX PORTABLES

POSTER
LIFE FORCE

15 F

M 4413 - 6 - 15,00 F
MENSUEL - FEV. 91

LE PREMIER MAGAZINE EUROPEEN CONSACRE AUX CONSOLES DE JEUX

Bienvenue dans l'univers des jeux, kids.

Pendant que les bombes continuent de tomber sur l'Irak, les commentateurs de la presse nous disent que la guerre que nous vivons en direct à la télé ressemble à un jeu vidéo. Ils n'ont sans doute pas compris qu'un jeu est fait pour s'amuser et que la guerre n'a rien de drôle. Comme une mauvaise nouvelle n'arrive jamais seule, je me dois de vous annoncer que le prix de *Player One* va passer à 17 F. En contre partie nous imprimerons sur un papier de meilleure qualité pour avoir des photos encore plus belles. N'hésitez pas à répondre à notre sondage et à notre nouvelle rubrique SOS. En attendant des jours meilleurs, jouez, il en restera toujours quelque chose.

Sam Player.

A QUI ECRIRE ?

Si vous avez quelque chose à dire (en bien ou en mal) à propos de PLAYER ONE, écrivez à :
SAM PLAYER, PLAYER ONE,
31, rue Ernest Renan
92130 Issy-les-Moulineaux.

Pour la rubrique Trucs en Vrac, (pages 16 à 19), toutes vos lettres sont les bienvenues. Envoyez vos propres trucs, vos trouvailles les plus extras. Attention, les meilleurs seront publiés.
Ecrivez à Soizoc, PLAYER ONE,
31 rue Ernest Renan
92130 Issy-les-Moulineaux.

Pour les Plans et Astuces (pages 52 à 55) adressez votre courrier à Pierre ou à Sam.

Si vous êtes bloqués dans un jeu, écrivez à S.O.S PLAYER ONE,
31 rue Ernest Renan 92130
Issy-les-Moulineaux, sans oublier d'indiquer le nom du jeu et le niveau où vous perdez.

Si vous voulez faire passer une petite annonce gratuitement Envoyez-la à : Petites Annonces PLAYER ONE - 31 rue Ernest Renan
92130 Issy-les-Moulineaux.

SOMMAIRE

- 2 - EDITO
- 3 - SOMMAIRE
- 4/5 - COURRIER
- 6/12 - STOP INFO
- 14/15 - MADE IN JAPAN
- 16/19 - TRUCS EN VRAC
- 20/33 - TESTS DE JEUX
- 34/35 - POSTER
- 36/50 - TESTS DE JEUX
- 52/55 - PLANS ET ASTUCES
- 56 - SOS PLAYER ONE
- 57 - SONDAGE
- 59 - PETITES ANNONCES
- 60 - CONCOURS PLAYER ONE
- 61 - ABONNEMENT
- 62/63 - HIGH TECH
- 64/65 - REPORTAGE
- 66 - TOP 10

POSTER
LIFE FORCE de Nintendo en grandeur nature.

TRUCS EN VRAC
Les meilleurs trucs, essayés et approuvés par Player On

PLANS ET ASTUCES
Castlevania II a livré tout ses secrets à Player One. Profitez-en !

SONDAGE
Répondez à notre premier sondage Player One et gagnez des cadeaux.

REPORTAGE
HIGHLANDER II, le retour. Interview exclusive du réalisateur Russel Mulcahy.

SOS PLAYER ONE
Une nouvelle rubrique pour vous aider à finir vos jeux préférés.

PLAYER ONE est une publication de MEDIA SYSTEME EDITION
31, rue Ernest Renan, 92130 ISSY LES-MOULINEAUX Tél. 40 93 07 00
Directeur de la publication Alain KAHN
Directeur de la rédaction Philippe MARTIN
Rédacteur en chef Pierre VALLS
Première secrétaire de rédaction Agnès VIDAL-NAQUET
Secrétaires de rédaction Sabine CHAVANNE, Cyrille BAUDIN.
Rédaction Robert BARBE, François DANIEL, Christophe DELPIERRE, Cyril DREVET, Patrick GIORDANO,, Christophe POTIER, Olivier RICHARD, Olivier SCAMPS, François SORNAY
Couverture : Christian CHOQUET
Plans Philippe LECONTE
Publicité tél 40 93 07 88
Responsable de la publicité et du marketing Corinne FOUCART
Administration Sylvie BRUTINAUD, Françoise LE MÉTAYER

Concept visuel : Fabienne ZWILLER
Maquette, composition et photogravure : PLM, Création
Responsable Technique C S M
Impression SIMA Torcy
Service abonnements Catherine PRONOST -Tél : 40 93 07 00
France et communauté postale 1 an/11 numéros 150 FF
Par avion Europe 315 FF Dpts outre-mer 350 FF
Territoires outre-mer 440 FF Afrique 385 FF
Média Système Edition, SA au capital de 250 000 F
RCS Nanterre 0341 547 024 Commission paritaire n° en cours.
Distribution NMPP Dépot légal janvier 1991

Tous les documents qui nous sont envoyés, sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.

Permanence téléphonique tous les mercredis de 10 à 18h

Courr

Désolé les mecs, je ne peux pas répondre à tout le monde (environ 3 000 lettres par mois, pour moi). Je choisis celles qui me paraissent résumer le mieux les questions que vous vous posez tous. Ce mois-ci, le courrier est un peu technique, mais vous êtes nombreux à ne pas vous y retrouver dans les problèmes de compatibilité entre les différentes machines. OK, c'est parti.

Sam

Salut Sam !

Votre magazine est génial ! La preuve, je l'achète tous les mois. Mais le n° 5 est sorti avant le mois de janvier, est-ce que c'est exceptionnel ou définitif ? J'ai d'autres questions à te poser :

Est-ce que la Super Famicom est en vente ? Si oui, dans quel magasin ?

Pourquoi les shoot'em up et les beat'em up défilent presque toujours de gauche à droite ?

Est-ce que la Turbo Express et la PC Engine GT sont compatibles ? Sinon, laquelle est compatible avec la Core Grafx ?

Pourquoi ne mettez-vous plus le prix des jeux dans vos tests ?

Pourquoi Tennis Cup sur GX 4 000 a été rebaptisé Tennis Cup 2 ?

Au fait, est-ce que vous possédez toutes les consoles dans votre salle de test, et tous les jeux ? Est-ce que Iggy est vraiment handicapé comme vous le dites dans le n° 5 ? S'il te plaît, Sam, mon idole, réponds à mes questions !

Segaboynec

Salut Segaboynec,

C'est un véritable bombardement de questions, ta lettre, vieux ! J'y réponds tout de suite. *Player One* sortira désormais à la fin de chaque mois. C'est-à-dire que le numéro de mars sera disponible fin février, etc. Pour la Super Famicom, vas lire l'article qui lui est consacrée dans les actus. Ah ! Pourquoi les shoot'em up et beat'em up défilent très souvent de gauche à droite ? C'est une bonne question, je te remercie de me l'avoir posée ! Franchement, je n'en sais rien ! J'ai demandé aux autres membres de la rédaction et personne ne connaissait la réponse. On pense que c'est parce que les premiers shoot'em up défilaient de gauche à droite (Scramble par exemple). D'autre part, notre regard est plus habitué à se diriger de gauche à droite (à cause du sens de lecture qui se fait toujours dans cette direction), ce qui aurait incité les programmeurs à réaliser des scrollings se dirigeant dans ce sens. Mais nous n'en sommes pas sûrs. Si un lecteur connaît la réponse, qu'il nous écrive.

La Turbo Express (portable Nec américaine) et la PC Engine GT (portable Nec française) ne sont pas compatibles. Il faut savoir que Sodipeng, qui distribue Nec en France, importe ces machines directement du Japon. Nous disposons donc du matériel japonais qui n'est pas compatible avec celui qui vient des USA. C'est donc la PC Engine GT qui est compatible avec la Core Grafx. Pour les prix des jeux, lis la lettre juste au-dessous. Nous possédons en effet toutes les consoles de jeux (ça te fait rêver, hein !), mais nous n'avons pas tous les jeux. Enfin, Iggy n'est pas handicapé, c'était juste une vaone de Crevette (quel âne, cette Crevette). Bye, Bye Segaboynec.

Sam

*

Hello Sam,

Ton canard est vraiment giga, hyper, super... Mais il y a quelques questions que je dois te poser.

1) Pourrais-tu consacrer une ou deux pages aux petites annonces (ex. : ventes

ier

de jeux, échanges, ventes de consoles, etc) ?
2) Dans les tests de jeux, pourrais-tu remettre les prix ?
3) Pourquoi ne faites-vous pas un giga reportage sur la Master System II ?
J'espère que tu publieras ma lettre dans le Player One *n° 6. Longue vie à* Player One *!*

Frédi.

Hi Frédi,

Ça y est, les petites annonces font leur apparition dans *Player One*. Va voir en page 66. Si nous avons enlevé les prix des jeux dans les tests c'est à cause d'une vieille loi française selon laquelle, dans un magazine, tout article contenant simultanément le nom d'un produit et son prix est considéré comme une page de pub. Cela nous empêcherait d'obtenir notre com-mission paritaire. Enfin, pour la Master System II de Sega, si nous n'en parlons pas, c'est parce qu'elle est strictement identique à la Master System normale sauf au niveau du look. De plus, Sega ne prévoit pas de la distribuer en France. Ciao Frédi.

Sam

*

Salut Sam,

Je sais que vous ne publierez pas ma lettre car il y a quelques reproches. Vous gâchez vos pages. Exemples pour le n° 5 : page 11, nul ; pages 15, 18, 19, 49, pareil ; page 55, aucun rapport avec le magazine ; page 59, fichne en l'air. Si on compte, ça fait 7 pages de perdues. Déjà que vous n'en avez pas beaucoup. En plus, il n'y a que deux jeux sur Sega 8 bits. Ma console est déçue. Si cela continue, j'attends la sortie du n° 6 et là, il y aura du Double Dragon grandeur nature ! Pour l'instant, je me contenterai de jouer sur mo console en attendant votre prochain numéro. Salut Sam.

Julien

Cher Julien,

Sans vouloir te vexer, j'ai l'impression qu'il y a certaines choses qui t'échappent. Les pages que tu nous reproches de gâcher sont des pages de publicité. Tu sais sans doute à quoi sert la publicité dans un magazine, noo ? Enfin, pour les tests sur Master System, c'est vrai qu'il n'y en a pas beaucoup. Mais c'est parce que très peu de nouveautés sortent dans le commerce en ce moment. Cependant, pour te consoler, et puisque tu parais aimer Double Dragan, nous en avons fait le test ce mois-ci, ainsi que celui de Tennis Ace, deux bons vieux jeux pour ta Master System chérie. Salut Julien.

Sam

*

Cher Sam,

Salut à toi et à toute l'équipe de Player One. *Je trouve que votre mag est hyper-super-génial. Même si je n'ai acheté que les trois derniers numéros, je m'éclate en lisant* Player One. *Je suis un Nintendomaniaque et un Megadrivemaniaque. Pourtant, je suis déçu avec Nintendo en France, en comparaison avec l'Amérique. Il n'y a pas ici des centaines de jeux comme aux USA... Par contre, pour les autres consoles (Megadrive, SMS, Nec, etc.), ça va assez bien par rapport à l'Amérique. Les jeux sur Megadrive, par exemple, sortent presque en même temps en France et aux USA. Peux-tu m'expliquer pourquoi il existe cette différence entre la NES et la Megadrive ? Maintenant, voici la question dont j'attends la réponse depuis des mois : Je sais que la Megadrive japonaise accepte toutes les cartouches mondiales Megadrive. Est-ce que c'est le cas pour la Genesis ? J'espère que tu me répondras puisque je suis prêt à acheter des jeux français pour ma Genesis (la Megadrive américaine). Ah ! J'oubliais, est-ce que la TeleGenesis modem peut se brancher sur une Megadrive française ou japonaise ? Bon, je te quitte pour reprendre ma lecture de* Player One. *Salut Sam !*

Sacha, le p'tit mexicain (olé)

Hello Sacha,

D'après ta lettre, je devine que tu dois avoir une Megadrive Genesis et une NES qui viennent des USA. Si les jeux Nintendo arrivent avec du retard par rapport à l'Amérique, c'est que, là-bas, la NES est en vente depuis plus longtemps. Et comme Nintendo ne veut mettre en vente que 2 ou 3 jeux par mois en France, le retard a tendance à s'accumuler. Par contre, la Genesis (américaine) et la Megadrive (française) sont presque sorties en même temps (à 9 mois d'intervalle). La Genesis n'accepte pas tous les formats. Elle est compatible avec la Megadrive française, mais pas avec la japonaise. Le TeleGenesis peut se brancher sur la Megadrive française, mais il ne marchera pas car les standards de communication des lignes téléphoniques américains et français ne sont pas compatibles (à de très rares exceptions). Ciao Grmgo Sacha.

Sam

HOT NE

L'année 91 commence fort pour Nintendo qui annonce toute une série de jeux disponibles dans le courant de ce mois...

MEGA MAN 2

Le retour de Mega Man s'annonce mouvementé. Son ennemi intime, le Dr Willy est de retour à la tête d'une armée de robots toujours plus terribles. Le jeu comporte huit niveaux, contrôlés par huit super robots dotés chacun d'un armement spécial. Ce n'est que lorsque vous aurez vaincu tous ces monstres que vous pourrez affronter en combat singulier le Dr Willy en personne. Mais méfiez-vous, car il dispose de pouvoirs très spéciaux. A vous de les découvrir.

Megaman 2 face aux robots

PIN BOT

Et hop ! Un nouveau flipper video sur la Nintendo. En plus des options traditionnelles (tobogan, champignons, cibles, etc.), Pin Bot propose des monstres vivants qui viennent dévorer votre balle pendant que vous jouez et d'autres joyeusetés du même acabit.

Pin Bot le flipper video

SNAKERATTLE N'ROLL

Drôle d'idée. Cette cartouche Nintendo vous propose d'interpréter le rôle d'un serpent. Enfin, je devrais dire de deux serpents, puisque Snakerattle'n'Roll vous offre la possibilité de jouer à deux. Vos seules armes seront votre langue et votre estomac en béton qui vous permettront de digérer vos pires ennemis. Onze niveaux vous attendent, à l'issue desquels le cruel Wibbley Pibbleys n'aura, au bout des lèvres, que cette oraison funèbre : « Mais quels sont ces serpents qui sifflent sur nos têtes ? »

STEALTH ATF

Le Stealth, c'est l'avion invisible américain connu aussi sous le nom de F-117. Dans cette simulation de combat aérien, Nintendo vous offre la possibilité de vous mettre aux commandes de ce chasseur, le plus perfectionné du monde. Plus de cent missions vous seront proposées... Les principales caractéristiques aérodynamiques et techniques de l'ATF sont respectées dans ce qui s'annonce comme la meilleure simulation de vol sur Nintendo. Crevette, grand spécialiste de tout ce qui porte une queue et des ailes, s'est déjà porté volontaire pour en faire le test le mois prochain.

WRATH OF BLACK MANTA

Un nouveau jeu de combat sur la NES, ça ne peut pas faire de mal. Sauf pour les mafiosi qui ont kidnappé les enfants d'un orphelinat et qui devront affronter la colère d'un Ninja surpuissant maîtrisant les techniques les plus secrètes des arts martiaux. Cinq niveaux vous conduiront vers l'affrontement final où vous combattrez un redoutable guerrier vaudou. Les graphismes de Black Manta ont vraiment l'air superbe, on attend avec impatience le jeu définitif pour en faire le test.

Stealth ATF

Wrath of black Manta

SUPER FAMICOM PART II

Suite à notre dossier sur la Super Famicom (*Player One n° 5*), de nombreux lecteurs nous ont demandé plus de renseignements sur la date de sortie de la nouvelle console Nintendo en France.

La société Bandaï (distributeur officiel de

■■ Dans les lignes qui suivent, tout au long des pages réservées aux actualités. Vous trouverez les renseignements nécessaires à une meilleure lecture de Player One. . Pour commencer, voici l'explication des pictos que vous verrez dans le cartouche à la fin des tests de jeux.

WS Nintendo

Snakerattle N'Roll

Nintendo pour l'Europe) ne prévoit pas de sortir la Super Famicom avant janvier ou février 92. Un an d'attente, c'est plus que ce que certains pourront supporter ! Il serait facile de succomber à la tentation de l'import parallèle auquel se livrent quelques boutiques parisiennes (en toute légalité). Ceci nécessite quelques mises en garde :

Les Super Famicom japonaises (vendues en import parallèle) ne sont absolument pas compatibles avec la future version Européenne à cause d'une protection hard des cartouches (comme sur la NES). Les textes sont entièrement en japonais à l'écran (ce qui rend, par exemple, **Actraisers** pratiquement injouable pour nous autres francophones !).

La transformation du NTSC (standard japonais de TV) en SECAM (notre standard) est souvent un bidouillage plus que douteux, opéré par des techniciens peu scrupuleux (pertes de certaines couleurs, bruits de fond etc.).

Les prix pratiqués actuellement par ces revendeurs oscillent entre 2 500 et 4 000 F alors que Nintendo annonce qu'elle sera probablement vendue, en France, aux alentours de 1 500 F (on se sucre sec dans l'import !).

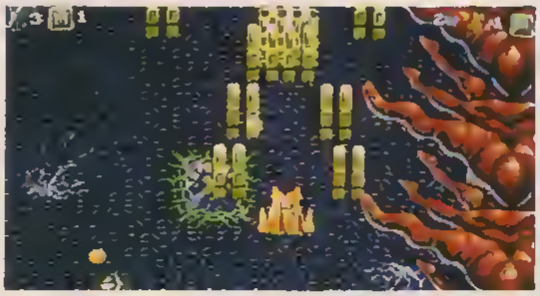
Les garanties ne sont pas toujours respectées, principalement en ce qui concerne l'alimentation et les cables vidéo. Et pour terminer le tableau, nous avons constaté que les notices comportent rarement de traductions (ce qui est illégal) ou alors très incomplètes.

Nous vous recommandons donc la plus grande prudence. La solution la plus sage étant de patienter jusqu'à la sortie officielle pour éviter toute mauvaise surprise ou dépense inutile. Quitte à faire pression sur Bandaï pour qu'il sorte notre console préférée plus tôt que prévu (cela a réussi aux USA)...

MEGADRIVE and SONS

Les soldats envoyés dans le Golfe n'auront pas la chance d'accueillir les derniers jeux sortis sur Megadrive ! C'est dommage pour eux, car **Sword of Vermilion**, le premier de la liste, s'annonce déjà comme LE jeu de rôle à posséder sur la Sega 16 bits. Des graphismes étonnants pour ce type de soft, une bande sonore délirante et une jouabilité hors pair en font un must du genre. Autre merveille, toujours dans le domaine du jeu de rôle, **Phantasy Star II** risque, lui aussi, de faire mal ! L'univers « heroic fantasy » de Sword of Vermilion est ici remplacé par un scénario futuriste. Les graphismes sont particulièrement impressionnants, surtout qu'ils sont associés à des animations irréprochables. C'est assez inhabituel pour un jeu de rôle ! Dernière petite gâterie, Electronic Arts (Populous, Budokan) récidive avec une version Megadrive de **Battle Squadron**. Les graphismes de ce shoot'em up en impressionneront plus d'un ! Seule une animation un peu lente pénalise cette petite merveille. Enfin, on attend toujours **Strider**...

Sword of Vermilion



Battle Squadron

Phantasy Star III

Signifie qu'il s'agit d'un jeu d'arcade-aventure comme Link ou Wonder Boy.

Pour un shoot'em up (jeu de tir) comme Duck Hunt ou R-Type

jeu avec un pistolet comme Opération. Wolf ou Wild Gunman.

Indique que l'on peut jouer à un joueur

HURRICANE, adapté d'un jeu d'arcade connu sous le nom de Twin Hawks, vous plonge au cœur de la seconde guerre mondiale. A bord d'un avion à hélice, il faut aller le plus loin possible à l'intérieur des lignes ennemies. La grande nouveauté est la possibilité de faire appel à une escadrille de chasseurs dans les passages difficiles. Pour le reste, on donne dans le classique : scrolling vertical, ennemis nombreux et de bonne taille, tirs à gogo. Ce jeu, qui nous avait vraiment déçus sur Megadrive, s'il est un peu plus convaincant sur PC Engine, n'atteint pas des sommets. Il y a bien mieux sur cette bécane.

Changement de décor pour CHAMPION WRESTLER qui vous met dans la peau d'un catcheur. Les adversaires sont horribles et les coups impressionnants. Comme dans World Wrestling sur Nintendo, il est possible de prendre son élan dans les cordes, de sauter d'un poteau et même de continuer la « stonba » en dehors du ring. Bref, tout ce qu'on aime ! Test complet le mois prochain, mais on peut déjà vous dire que c'est le meilleur du genre sur Nec.

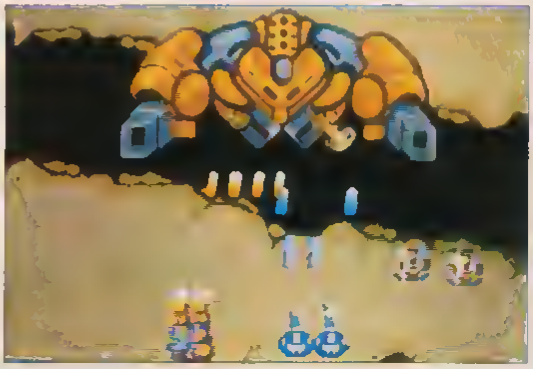
On en profite pour vous donner un scoop de dernière minute : à partir du 1er mars, le prix de la PC Engine baisse. La console, avec un jeu, passe à **990 F** et une version « familiale », avec quintupleur, deux jopypads et un jeu sera proposée à l'ancien prix de 1 290 F. **Ça va faire mal !**

CHAUDS, CHAUDS, LES MARRONS !

A l'instant même où nous allions boucler ce numéro, voici que nous arrive un dernier jeu sur la console Nec. **Override** s'annonce comme le shoot'em up le plus rapide de l'ouest ! Trop rapide même ! Des milliers d'aliens vous tombent dessus à cent à l'heure et votre vaisseau traverse l'écran si rapidement que votre oeil a du mal à le suivre... Mais jusqu'où iront-ils ? Test complet, avec ralenti des meilleures actions, le mois prochain.

Banzaï !

Hurricane



Override

Champion Wrestler

Indique que l'on peut jouer à deux en même temps.

Ce jeu est adapté d'une borne d'arcade (jeu de café), comme Shinobi.

Jeu de combat comme Double Dragon.

Jeu de plate-forme comme Mario I et II.

PLAYER ONE SUR VOS ANTENNES

Eofio, sur presque toutes vos antennes, puisque votre magazioe préféré vous propose "Vidéomania", une rubrique consacrée aux jeux sur consoles dans le cadre d'une émmission de **FR3** Lille. Pour la capter vous devez habiter dans la région de Bourges, de Paris, en Picardie, dans le Nord Pas-de-Calais, en Belgique ou au Luxembourg. Il suffit de se brancher sur FR3 le samedi à partir de 13h30. C'est à cette heure que commence "**T'empêches tout le monde de zapper**" présenté par Jacques Taquet. Toutes les semaines, daos cette émission, *Player One* met en image et commente trois jeux, soit au total 12 jeux par mois. Eo plus, lors de la dernière émission de chaque mois, nous organisoos un concours qui vous permettra de gagner des consoles. Epatant non ? Alors, pour tous les console-maniaques, rendez-vous tous les samedis à 13h30 sur FR3 !

LE CONCOURS VIDEOMANIA PLAYER ONE

Ce mois-ci, oous vous proposons de gagner 5 consoles **Lynx**, la première console portable en couleur. En plus de la Lynx, vous aurez droit à un jeu, au câble de liaison pour relier plusieurs consoles ensemble, plus un pare-soleil et un adaptateur auto qui vous permettra de brancher deux Lynx sur l'allume-cigares. Pour **gagner** il suffit de répondre aux questions qui vous soot posées à la page 60 de ce ouméro.

T'EMPECHES TOUT LE MONDE DE ZAPPER

Produite et présentée par Jacques Taquet, cette

émission destinée aux adolescents est diffusée tous les samedi à 13h30 sur FR3. Divisée en plusieurs rubriques, "**T'empêches tout le monde de zapper**" vous propose des sujets sur la musique, le cinéma, des reportages sur des jeunes artistes et bien sûr, la séquence sur les jeux vidéo de *Player One*.

Jacques Taquet

RESULTATS DU CONCOURS AMSTRAD CX 4000

Thibaut Chapon [illegible] David Calonne [illegible] Louis Marillier [illegible] Philippe Bure Gallet [illegible]

Question 1
[illegible]
Question 2
[illegible]
Question 3
[illegible]
Question 4
[illegible]
Question 5
[illegible]

Pour les simulations de guerre.

Pour les simulations sportives.

Jeu de rôle.

Jeu d'aventure.

NEC TURBO GT

Ecran d'enfer, puissance et softs à la pelle, la Rolls des consoles portables arrive sur le marché français. Let's go crazy !

La turbo GT dans toute sa splendeur : Le bouton vert sur le haut de la machine met en marche et coince la cartouche. Les boutons "select" et "run" sont aussi de la partie. Notez les sélecteurs d'autofire pour les boutons I et II. La croix de direction, légèrement surélevée est souple d'utilisation. Les stries au centre de la machine marquent l'emplacement du haut-parleur. Même sur une photo prise en plein jour, l'écran reste très lisible.

Dès le premier coup d'oeil, l'impression est très favorable. Petite mais épaisse, la GT tient dans la main tout en faisant solide. Sur le côté, deux boutons permettent de régler la luminosité de l'écran et le volume sonore. On insère une cartouche, on allume la bête et c'est le choc !

On peut le dire, l'écran de la GT o'a aucun rapport avec ce qu'on a vu sur portable jusqu'ici. La résolutioo (nombre de points à l'écran) est près du double de celle de la Lynx ou de la Game Gear. Et ça flashe en 256 couleurs affichables parmi 512. En plus, pour des raisons techoiques qu'il serait trop long de vous expliquer ici, les couleurs sont encore plus belles et les animations légèrement plus rapides que sur une télé. Je suis vert !

Un bel écran sans rien derrière, ce serait dommage. Heureusement, une fois encore, Nec a fait très fort : il nous a carrément pondu une PC Engine miniature. Résultat : tous les softs PC Engine tourneot dessus. Oui, madame ! Une console dotée, dès sa sortie, de plus de 150 softs (et quels softs !), joli coup ! On aurait pu penser qu'une partie des jeux, ceux qui affichent beaucoup de sprites, seraient inutilisables sur écran lilliput. Eh bien non ! Grâce à l'exceptionnelle qualité de l'écran, même des shoot them up très riches comme Super Star Soldier ou Download apparaisent parfaitement jouables.

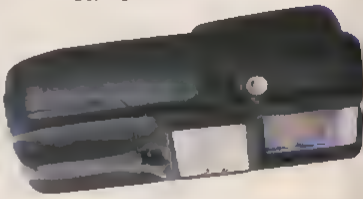
Le jeu à plusieurs, c'est sympa. Uo câble de communication, encore indisponible à l'heure actuelle, permettra de relier plusieurs GT entre elles : certaios jeux comme Bomber Mao ou Spin Pair possèdent déjà un mode « deux joueurs » exploitant cette possibilité.

La consommation est moins réjouissante. La GT dispose d'une faible autonomie : trois heures environ, avec six piles alcalines. Il vaudra mieux investir dans l'adaptateur secteur, non fourni avec la machine. C'est dommage ! Mais, en l'état actuel de la technique, on ne peut pas grand-chose contre ce défaut commun à toutes les portables couleur.

Uoe Rolls, ça se paie. Avec un jeu, la Turbo GT est de loin la plus chère de sa catégorie (2 490 F). C'est bien plus que la Lynx ou la Game Gear lorsqu'elle sera commercialisée officiellement. Mais vous avez la meilleure machine du marché : une portable qui, au niveau des performances comme des softs, écrase complètemeot la concurrence. La Rolls, je vous dis ! ■

Iggy, qui en veut une !

1



2

1- La Turbo GT vue de dos. La cartouche se glisse à l'arrière de la console, comme pour la Game Boy. Remarquez les 6 piles Nec, livrées d'origine

3

2- La connexion pour le tunner télé se trouve sur l'un des côtés de la GT. Ce tunner n'est pas disponible en France.

3- Les curseurs servent à régler le volume du son et la brillance de l'écran.

Et enfin... les jeux de réflexions !

Evidemment chaque jeu est désigné par plusieurs pictos. ex. : Double Dragon est un jeu de combat à deux joueurs, adapté d'une borne d'Arcade.

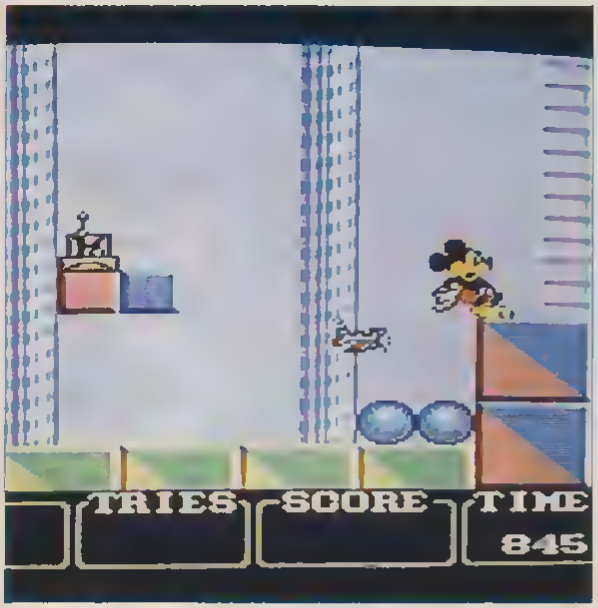
I WANT
Se dépasser pour vaincre, aller toujours plus loin dans l'effort, s'entraîner, progresser, être le meilleur. Partout, à tout moment, dans tous les sports, adidas vous accompagne pour vous aider à donner le meilleur de vous même. Quand la volonté vous pousse et vous fait avancer, quand votre corps se libère pour dégager toute sa force et sa précision, adidas partage avec vous la Performance Pure.
adidas Fournisseur Officiel du Comité National Olympique et Sportif Français (CNOSF)
I CAN
adidas
TORSION

BRANCHE-TOI CHEZ SEGA !

La société Virgin Loisirs, qui n'est autre que le distributeur officiel Sega pour la France, cherche un animateur pour la ligne SOS du club Sega ! Job de rêve, mais pas accessible à tout le monde ! Si vous voulez concourir pour l'obtention de ce poste, vous devez connaître les jeux Master System sur le bout des doigts, posséder une bonne élocution et savoir rester à l'écoute des Sega-maniaques ! Votre rôle consistera à donner des trucs et astuces sur les jeux et à conseiller les gens sur le catalogue Sega. Si vous pensez être à la hauteur d'une telle tâche, envoyez CV + lettre à : VIRGIN LOISIRS, 8-10, rue Barbette, 75003 PARIS, à l'attention de Maître Sega.

WALT DISNEY IN MASTER SYSTEM LAND

Les possesseurs de la Master System vont devoir casser leur tirelire ! Mickey in enchanted Castle vient tout juste de sortir. Ce jeu est en passe de devenir un culte sur les deux machines de Sega. Les versions Master System et Megadrive surpassent largement tout ce qu'il a été permis de voir sur ces deux consoles. Des graphismes sublimes, plus une jouabilité maximale sont au programme. Pour la Megadrive, il faudra patienter jusqu'au début du mois de février. Rendez-vous dans le prochain *Player One* pour le test complet de la version 8 bits et peut-être de la 16 bits... Patience !



Mickey in enchanted castel

Super League

HERZOG ZWEI

Difficile de définir réellement dans quel genre de jeu l'on doit classer Herzog Zwei qui est sorti officiellement le mois dernier sur Megadrive. Mélange de stratégie et de shoot'em up, il ne reprend que les désavantages des deux ! Scrolling multidirectionnel vu de dessus, Thunder Force II avait déjà prouvé, par le passé, le peu d'intérêt que présente cette formule. Pourquoi refaire la même erreur ? D'ailleurs, les graphismes et la musique tendent à prouver que c'est la même équipe qui a produit ces deux jeux ! Côté stratégie, vous vous battez contre un adversaire qui possède le même équipement que vous (avions, chars, soldats). Le champ de bataille est limité. Des forteresses sont disposées parcimonieusement sur le terrain, à vous de les prendre d'assaut avec les troupes que vous aurez constituées à prix d'or ! Sur le terrain, on ne peut pas dire que l'action soit passionnante. De plus, en cherchant bien, on trouve plein de petits bugs. Je redis le titre pour mieux l'oublier : Herzog Zwei. C'est sur Megadrive et c'est à éviter à tout prix !

SUPER LEAGUE BASEBALL

La Megadrive n'avait pas encore eu le privilège de s'offrir une simulation de base-ball. Super League ouvre le bal ! Ce soft est loin de nous avoir convaincus. Seul ou à deux, vous pouvez choisir parmi 24 équipes dans quatre leagues différentes. Les règles sont respectées, mais la jouabilité n'est pas au rendez-vous. Le système de vue du terrain n'est pas des plus efficaces : de derrière le catcheur, on passe en vue aérienne lorsque la balle est battée. Ainsi, vos receveurs arrières sont toujours hors de vue ; ennuyeux ! La lourdeur des commandes empêche toute action rapide et précise. De plus, les graphismes sont loin des possibilités maximales de la machine. Seul la bande sonore, une fois encore sur Megadrive, sauve les meubles. Ce jeu étant très moyen et l'actualité très riche sur la Sega 16 bits, nous ne nous y étendrons pas.

AMSTRAD CPC

AMSTRAD CPC ENT POUR ENT

B.A.T.
UN JEU GRANDIOSE TESTE EN 4 PAGES

EXCLUSIF !
DICK TRACY EN CARTOUCHE

NOUVELLE RUBRIQUE
LES MEILLEURS LOGICIELS EDUCATIFS SUR CPC ET CPC PLUS

N° 34 21 F
MENSUEL
FEVRIER 91

ISSN 0988 8160 34 21 F 151 F 153 FB 550 FS 1660 CFA

M 2256 34 21,00 F

Made in Japan rapporte tous les mois de l'empire du Soleil-Levant les nouveautés sur vos machines préférées. Attention, certains jeux ou machines présentés dans ces colones ne sortiront peut-être que dans plusieurs années en France.

SUPER FAMICOM

Suite à notre excellent dossier du mois dernier sur la plus géante des consoles, voici les quelques jeux que nous avons pu voir parmi ceux qui sont sortis récemment au Japon. **F-Zero**, ce o'est pas une surprise, est plus que démentiel. Sa jouabilité et surtout son animation (l'anim 3D la plus rapide et la plus flnide que l'on ait vu sur console) en font un jeu d'exception.

Pilotwings dépasse toutes nos espérances. Là aussi, l'animation surpasse tout ce que l'on a pu voir sur console (il faudra s'y habituer sur Super Famicom !). Cette simulation a la particularité de vnus mettre aux commandes d'engins aussi étranges qu'un biplan de voltige, un parachute, un delta-plane, un rocketbelt et même un bélico. Je peux vous dire que l'on s'y croit vraiment !

Actraisers est un fantastique jeu d'aventure, d'action et de stratégie, un mélange de **Zelda** et de **Populous** ! La bande sonore est digne d'un Compact Disc ! Les graphismes rendeot une atmosphère très particulière, fort agréable. Tout eo japonais, il s'avère inutilisable pour un francophone normalement constitué. Après **Actraisers** je ne peux qu'enchaîner sur la version Super F. de **Populous**. Elle surpasse de loin toutes les autres grâce à sa bande sonore, ses multiples options et surtout ses nouveaux scénarios complètement délirants (exemple : un monde couvert de patisseries, habité par des chamallows !). **Gradius III** sera la seule ombre noire au tableau ! Superbe par ses graphismes, ce shoot'em up issu d'une illustre lignée, souffre de ralentissements à des moments où on les attend le moins ! Konami s'est un peu planté sur la programmation ! Dommage...

Je garde le meilleur pour la fin : **Final Fight**. Beat'em up adapté d'un jeu de café, il est carrément époustouflant. Du niveau d'un jeu Neo Geo comme **Ninja Combat**, il est strictement identique à la borne d'arcade d'origine ! Des couleurs par centaines, des sprites énormes, de multiples combinaisons de coup et une animation impeccable ! Bref, c'est la folie totale.

PC ENGINE

1991 sera-t-elle l'année du CD ROM ? En tout cas, on n'a jamais autant parlé de ce support. On commence très fort avec **Download 2** et **Hellfire**, deux shoot'em up qui devraient faire mal, ainsi que **The Manhole**, un jeu de découverte beau et original (et en anglais, youpi !). TDF 2 semble moins intéressant, mais

1- F-Zero, Super Famicom.
2- Pilotwings, Super Famicom.
3- Actraisers, Super Famicom.
4- Populous, Super Famicom
5- Gradius III, Super Famicom
6- Final Fight, Super Famicom.
7- Dangerous Seed, Megadrive.

attendons pour voir... La sortie de ces softs est prévue pour courant février au pays du sushi, et quelques semaines plus tard chez nous.

Côté développement sur CD, c'est la folie. Sans pitié pour nos nerfs, les bridés nous annoncent carrément **Rainbow Island**, **Demon's World**, **Dinasty Wars**, **Forgotten World** et **Mega Twins**. En clair, rien que des méga hits d'arcade : Wonder Fra en avait les yeux décollés ! Moins géant mais toujours sympa **Super Hurricane** (ou **Super Twin Hawks**, si vous préférez), **Herudeisu** et **Space Fantasy Zone**, trois shoot'em up, verront également le jour sur CD. Toujours en CD ROM, on retrouve l'habituelle série de jeux de rôle ou de stratégie, superbes mais injouables pour un occidental : **Quizz Avenue** en février, **Master of Monsters**, **Sorcerian**, **Exile**, **Ra Valou** et **Ys III** en mars et **Cosmic Fantasy II** pour plus tard.

Rassurez-vous, il n'y en a pas que pour le CD ROM : côté cartouches aussi, c'est du tout bon. **Cadash**, **SC1** (Chase HQ II) et **Jacky Chan** sont déjà en vente à Tokyo : sortie française imminente (si ce n'est pas déjà fait). **TV Sport Football**, une des meilleures simulations de foot US, arrive enfin, ainsi qu'une version cartouche de **Rainbow Island**. **1943**, un shoot'em up à scrolling vertical, **Final Match Tennis** et **Titan**, un casse brique original (et français, oui madame !) arriveront en mars. A plus long terme, on attend **Populous** pour avril et, encore plus tard, **Dragonbreed** et **Marble Madness**, très connus des fans d'arcade.

Pour finir, une bonne nouvelle pour les possesseurs de PC Engine : **Galaxy Force II** sortira sur leur bécane et pas uniquement sur Supergrafx. Ca commence à sentir le roussi pour la dernière console de Nec : le constructeur s'apprêterait-il à retirer la SGX du catalogue pour sortir une console 16 bits capable de concurrencer la Super Famicom ? Mystère, mystère... Voilà, c'est tout pour ce mois-ci, fans de Nec.

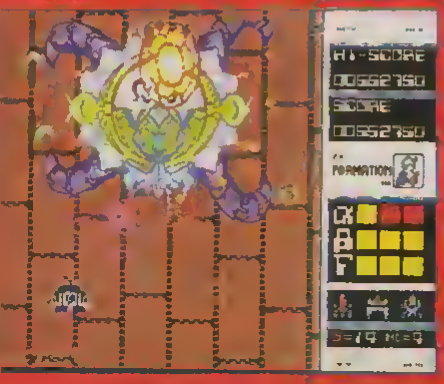
MEGADRIVE

Ces derniers temps, dans l'empire du Soleil-Levant, la Megadrive se fait toute petite, face aux performances de la Super Famicom. Voici tout de même quelques news. **Dangerous Seed**, un shoot'em up à scrolling vertical rempli de bébêtes en tout genre, **Ambition of Caesar**, un wargame gigantesque puisque c'est l'un des rares jeux à tenir sur une cartouche de 1 méga ! Et on finit avec **Crack Down**, un petit jeu d'arcade où votre personnage est vu de dessus.

SUPER FAMICOM

Alors que nous étions en train de boucler cette rubrique, des infos toutes fraîches sur la Super Famicom nous sont parvenues de Las Vegas (Etats-Unis) où se tient un salon du jeu vidéo. Selon notre contact, la **Super Famicom** se serait vendue à plus de 1 million d'exemplaires au Japon. D'autre part, la console 16 bits de Nintendo ne serait pas distribuée aux Etats-Unis fin janvier, mais en septem-bre, juste quelques mois avant son lancement en France. Sayonara à tous ! ■

Iggy et Crevette, se plaoquent au Japon !



8- Ambition of Caesar, Megadrive.
9- Crack Down, Megadrive
10 Download II, PC Engine
11- Manhole, PC Engine
12- Forgotten Worlds, PC Engine
13- Rainbow Island en CD Rom, PC Engine
14 Rainbow Island en cartouche, PC Engine

TRUCS en VRAC

Amis tricheurs, salut ! Comme vous l'avez certainement remarqué, les Trucs du dernier numéro étaient particulièrement gratinés. En plus, ils ont tous été testés ! Il faut dire que sans l'aide de Crevette (l'ami des petits... futés) la mission aurait été impossible. De votre côté, rien à redire sur la quantité : le courrier traité se compte maintenant par kilos. Pour ce qui est de la qualité, attention ! Je reçois encore beaucoup de Trucs recopiés « texto » dans d'autres canards ou qui ont été déjà publiés dans Player One... Cela dit, passons aux choses sérieuses.

Stéphane CHYMKOWITCH (essayez de prononcer son nom en maogeant des chamallows, c'est très rigolo !) prétend que Toulouse est la ville des ségamaniaques. Je ne pense pas que ce soit la seule...

SEGA
GALAXY FORCE
Pendant l'écran de présentation, appuyez 7 fois sur Pause et vous aurez des vies infinies.

Yannick FLEURIT (même en hiver ?) et ses copains ont rassemblé un nombre impressionnant de Trucs sur leurs différentes machines. Voici le premier.

NEC
FAIRY DUST STORY
A la page de présentation, laissez enfoncés les boutons Select, Bas, 1, 2 et appuyez sur Ruo.

Anthony MAES, il est trop, ce
musique, MAES tro !

MEGADRIVE
GOLDEN AXE
Commencez une partie avec deux jo
tuez celui avec lequel vous ne voul
jouer : vous continuez ainsi votr
avec 5 crédits, c'est-à-dire 15 vies !

Xavier DENIS est beaucoup plus loqu
du même nom (ah, s'il est vrai ça !
trouve un truc sympa et original

SEGA
PSYCHO FOX
Au lieu de vous taper tous les t
trouver des passages secrets (d
apparaissent à certains endroits
vide. Exemple : à la fin du ta
tremplins. Allez sur l'avant-de
(en partant du bas) saut
redescendant envoyez l'oise
devez entendre un drôle de b
fois et un trou noir appar
pourrez vous jeter corps et â

Enfin une fille qui m'écrit, je commençais à désesperer ! Merci, **Virginie**

NINTENDO
BUBBLE BOBBLE
Si vous jouez à deux et qu'un des joueurs perd toutes ses vies, il peut en voler une à son compère en appuyant en même temps sur les touches A et B (et en lui demandant la permission, c'est plus poli)

Pedro ANTONIO a une
NINTENDO mais ça ne l'empêche
pas de s'éclater de temps en temps sur une SEGA. Il a raison, il ne faut pas être sectaire

SEGA
POWER STRIKE
Il existe un round 0. Pour le découvrir et pouvoir
y jouer, il faut terminer tous les stages et voir la
fin du jeu (quand même !). Ensuite, de retour à
la page de présentation, sélectionnez l'option «
continue » et vous découvrirez le round secret qui
est, en fait, le round 1 en couleur rose et avec une
vitesse diabolique.
Crevette me fait signe pour m'indiquer que, lui
aussi, connaît un truc sur Power Strike : faites
Haut, Droite, Bas, Bas, Gauche, Droite, Haut
Droite + le bouton 1 et vous commencez avec
dix vies au lieu de trois !

Encore un
SEGA · c
de Franco

SEGA
BOMBER
Avec n'im
bombarde
boutons e
la directio

SEGA
ENDURO
Faites H
pour avoir

TRUCS en VRAC

Thierry HUET nous envoie un truc pour Ninja Spirit (sur NEC), mais il est quand même coincé au Stage 7 de ce jeu, « lorsqu'il faut se jeter dans le vide ». Si une âme charitable pouvait lui venir en aide, je me ferais un plaisir de servir d'intermédiaire

NEC
NINJA SPIRIT
Quand le titre apparaît, appuyez sur 2, 1, 2, 2, 1, 2, Select et Run. Vous obtiendrez un tableau de sélection de stage. En fin de menu, laissez appuyé sur Select et pressez le Bouton 1.

NEC
JAPAN WARRIOR
Le code d'accès au deuxième stage est : RKLAA-IQAIAG. Pour le troisième stage, entrez : QOTJA-ADEDAE.

Mon premier s'appelle **Laurent**, mon deuxième s'appelle **Charles** et mon tout est l'auteur du Truc qui suit. Maintenant, je n'ai pas réussi à savoir si c'était Laurent CHARLES, Charles LAURENT ou Charles-Laurent JENESAISQUOI. Comment ça, vous vous en foutez ?

NINTENDO
SOCCER
Au moment de jouer un corner, placez la flèche à l'opposé de la direction du but et appuyez sur la touche A. Vous êtes sûr de marquer sans effort (attention ça ne marche pas à tout les coups !) Et vive le sport !

L-BRAIN (encore un nom de code, pfff !) nous facilite la vie, pas le transit intestinal. Mais il est vrai qu'entre L-BRAIN et ALL-BRAN, l'erreur est possible !

NEC
GUNED
A la fin du premier niveau, le vaisseau ennemi se divise en deux. Ne l'attaque pas pendant environ 1 min 20 s et tu obtiendras 10 vies en plus et 20 bombes supplémentaires. Cool !

LYNX
CHIP'S CHALLENGE
Voici quelques codes en vrac. Niveau 10 : VUWS ; Niv. 20 : KGFP , Niv. 30 : BQZP , Niv. 40 : YWFH ; Niv. 50 : QBDH , Niv 60 : ZYVI ; Niv. 70 . GCCG ; Niv 80 : EVUG , Niv. 90 : OLLM ; Niv. 110 : XBAI ; Niv. 120 : FLXP ; Niv. 130 : XHIZ ; Niv. 140 SJUK ; et enfin Niv 144 : GVXQ.

Fabrice COLIN est heureux comme un poisson dans l'eau depuis qu'il a sa Nintendo. Il tient absolument à vous filer son code pour Simon's Quest pour avoir toutes les armes et commencer au niveau 3.
tapez le code : KNDJ@7M♠KHDJ1VBZ

...ec. Alors

...urs et
...e pas
...artie

...que la mère
...qu'il nous a

...essayez de
...visibles) qui
...d on tape dans le
...au 1-3, il y a des
...tremplin à droite
...à la verticale, en
...plusieurs fois. Vous
...Recommencez deux
...dans lequel vous

...qui a l'air de s'éclater sur sa
...'est Matthieu METIVIER
...nville.

...RAID
...porte quelle escadrille de
...ment, appuyer sur les deux
...même temps pour changer
...de vos tirs.

...RACER
...aut, Bas, Gauche, Droite
...l'option "Select Round"

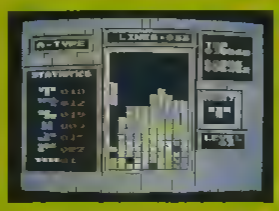
TRUCS en VRAC

Guillaume GETE est complètement jeté ! Je me suis bien marré en lisant sa lettre. A bientôt Guillaume !

NINTENDO
TIGER HELI
Lorsque vous êtes en Game Over, appuyez sur A et B en même temps, puis sur Start plusieurs fois, pour recommencer au niveau où vous avez perdu

NINTENDO
ROBOCOP
Quand vous mourrez, faites A, B, Select et Start pour bénéficier de l'option « continue ».

NINTENDO
TETRIS
Pour réussir tous les tableaux du Game B, faites Bas et Select en même temps et laissez les boutons appuyés un moment (pendant que la première pièce tombe)



Cicéron CEPAKARE n'a rien à voir avec CICERON, l'homme politique et orateur latin (106-43 av J.-C.). Mais il existe un point commun entre eux ; leur correspondance est du plus haut intérêt !

MEGADRIVE
FORGOTTEN WORLDS
Pour avoir l'option « continue », jouez dans le mode « deux joueurs ». Lorsqu'un joueur meurt, pressez Start deux fois.

MEGADRIVE
LAST BATTLE
Lorsque « Legend of the Final Hero » apparaît, appuyez sur A, B, C et Start, puis commencer votre partie. Si vous perdez après le premier niveau, appuyez sur Start pendant le Game Over et rappuyez sur Start + A, B, C pendant « Legend of the Final Hero » pour recommencer là où vous en étiez.

Benjac
est bon

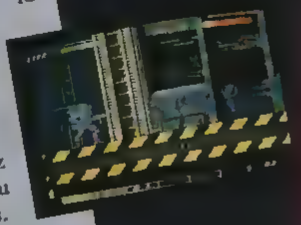
SEGA
DYNAM
Faites
Droite
select r

SEGA
AZTEC
Voici co
quand l
saute e
Droite.

SEGA
GANG
Pour tr
tardera

STEPHMAN (encore un illustre inconnu) habite à Etel dans le Morbihan et nous envoie des Trucs pour la Megadrive.

MEGADRIVE
ESWAT
Pour ne pas perdre d'armes, sélectionnez Shot quand votre niveau d'énergie est au plus bas.



Philippe VALO est du genre courageux mais pas téméraire. Visez un peu ! Truc qu'il propose

NINTENDO
DRAGON BALL
Dans les scenes de combat, appuyez sur le bouton B de la deuxième manette et surprise vous pouvez passer a l'etape suivante !

Tiens, revoilà D.D. (David DUPREY) le joueur fou ! Ca faisait longtemps, quoi de neuf D.D ? Des super Trucs pour la COREGRAFX, ça ne m'étonne pas...

NEC
SHINOBI
Pour choisir le niveau de départ, pressez sans relacher Select lorsqu'on vous montre votre mission. L'écran doit devenir noir. Ensuite, pressez le bouton 1 pour passer au niveau suivant, ou le bouton 2 pour passer au round suivant. Il ne vous reste qu'à appuyer sur Run pour commencer.

NEC
CHAN & CHAN
Au milieu du niveau 1, un petit pont apparaît, peu après qu'un groupe d'oiseaux ait traversé l'écran. Allez sur le pont, tournez-vous et détruisez autant de briques que vous pouvez. Laissez-vous alors tomber dans le trou : vous traverserez l'écran pour vous retrouver dans un passage qui vous mènera, au choix, aux niveaux 2, 3 ou 4.
Pour pouvoir continuer lorsque Game Over apparaît, appuyez simultanément sur les deux boutons de tir, puis sur Run.

TRUCS en VRAC

ıin SOULIAC a quelques astuces à nous faire partager. Ah, ah, elle ne celle-là...

ITE DUX
Haut, Bas, Gauche, pour avoir l'option « ound ».

ADVENTURE
mment obtenir le Select Round à partir de la page de présentation : parchemin est fermé, appuyez 5 fois vers le Haut. Lorsque Ninos qu'il va distribuer l'argent aux animaux, appuyez 3 fois vers la Puis, dès qu'il est suivi par les animaux, appuyez 1 fois en Bas.

TER TOWN
ouver le Grand Chef, tirez dans la coque du bateau, il ne pas à sortir.

Pour finir, voici le plan du mois : CARRET Jérôme (antique ?) s'offre la fin de The Legend of Zelda et comme c'est un mec réglo, il nous en fait profiter !
Jérôme ajoute : « Pour battre Ganon, donnez des coups d'épée magique dans les quatre marques autour de la pièce Puis lorsque Ganon apparaît marron, laocez trois flèches d'argent dans son corps ».
Merci et bravo Jérôme, tu gagnes un abonnement d'un an ! Allez, je reods l'antenne. A vous Cognacq-Jay !
Crevette

CREVETTE A LA RESCOUSSE en voila une sous-rubrique qu'elle est bonne

AMSTRAD GX4000
NAVY SEALS
On commence fort avec le premier Truc en vrac pour la GX4000 c'est le camarade Rohby qui me la soufflé)
Faites un score suffisamment eleve pour rentrer dans les highs scores Inscrivez CPC (appuyer sur les deux boutons pour valider la dernière lettre) Apres ça, vous devez rejouer une partie, mettre en Pause et appuyer sur la fleche du haut pour changer de Level !

NINTENDO
NINJAS TURTLES
Certains d'entre vous ont toujours du mal a trouver Splinter au level 3 Voici la methode (Crevette se decarcasse pour les tortues !) en ayant le maximum de bombes, allez tout en bas de la ville, completement a droite puis remontez en passant les deux ponts barricadés. Continuez ainsi jusqu'a la maison ou se trouve Splinter !

MEGADRIVE
FANTASY STAR II
A peine est-il déjà sorti que je vous trouve un petit truc de derrière les fagots : faites Pause pendant le jeu Puis appuyez sur le paddle comme s'il n'y avait pas de Pause et vous verrez le jeu en ralenti !

Voilà, c'est tout pour cette fois ! S'il y en a qui n'ont pas encore été publiés, qu'ils ne me maudissent pas, ne rougissent pas, ne pleurnichent pas. Qu'ils continuent de m'envoyer leurs Trucs, en s'inspirant du style (et non pas du contenu !) de ceux qui figurent dans ces pages. Pour les plans, pensez à les faire suffisamment grands (format A4, par exemple), ne les surchargez pas trop et choisissez des couleurs qui ressortent bien.
Amis tricheurs, vous avez du boulot sur la planche.. Alors au travail et au mois prochain !

Pour nous écrire : MSE - PLAYER ONE
« TRUCS EN VRAC » 31, rue Ernest Renan
92130 ISSY-LES-MOULINEAUX

CYBER-LIP

Un nouveau jeu sur Neo-Geo, cela se fête comme une nouvelle année... PLAYER ONE profite de l'arrivée de Cyber-Lip pour sabrer le champagne !

An de grâce 2016. Pour faire face au développement critique de la population, le gouvernement approuve un projet de colonisation de l'espace. Trois ans plus tard, la colonie C05 est utilisée comme forteresse militaire. La dernière génération de robots-soldats y est envoyée pour contrer toute attaque possible d'extra-terrestres. Mais ces robots présentent rapidement des bugs et deviennent incontrôlables. Le gouvernement fait appel à vous et à votre frère d'arme pour reprendre le contrôle de C05. Vous partez avec une seule idée en tête : « kill, kill, kill ! »

DEUX C'EST MIEUX QU'UN !

Cyber-Lip offre la possibilité de jouer à deux simultanément. Et ça n'est pas du luxe, car le jeu est beaucoup moins difficile à deux joueurs. Au début de chaque niveau vous sortez du vaisseau qui vous transporte, il semble sortir d'un des meilleurs dessins animés japonais : graphisme somptueux et détaillé. Une fois dehors, vos deux guerriers de choc se motivent en burlant « Ready, Gooooo ! ». A vous de les emmener vers la victoire.

Quelques pas, et les premiers robots-soldats se précipitent déjà. Vous ne disposez alors que d'un simple fusil laser peu efficace. Sous vos balles, vos ennemis se désagrègent lentement, font apparaître leur mécanisme et finissent par exploser tels des bombes atomiques miniatures. Impressionnant !

ON S'ARME DE PATIENCE !

Pour changer d'arme, il faut ramasser les options que laissent de temps en temps vos victimes. D'abord l'Autofire, qui permet le tir en rafale ; puis la grosse artillerie avec le Wide-gun qui crache des lasers verts en balayant le passage de haut en bas. C'est assez pratique mais limité en munition. Le bazooka est sans conteste l'arme la plus démente : à chaque tir vous larguez un missile de bon diamètre, désintégrant tout obstacle dans une énorme explosion ! Efficace mais délicat d'utilisation : entre deux tirs le bazooka se recharge. Cela

prend une demi-seconde, mais lorsqu'on est dans une situation difficile, c'est une demi-seconde de trop ! A n'utiliser de préférence que pour les monstres de fin de niveau.

Les grenades, elles aussi, sont difficiles d'emploi, mais beaucoup moins spectaculaires. Reste le lance-flammes, très efficace, mais assez limité en durée. Dernière option abandonnée sur votre parcours, les Cyber-Boost équipent votre guerrier d'un petit droid qui tourne autour de lui, tel un bouclier de protection. Cette option est cumulable : on peut donc se retrouver avec trois ou quatre Cyber-Boost en orbite. Il faut tout de même faire attention car ils ne vous rendent pas totalement invincibles !

LA GALERIE DES MONSTRES

Les robots-soldats ne sont pas les seuls à vous créer des problèmes. Il sont accompagnés de toute une armada artificielle, issue du cerveau détraqué d'on ne sait quel savant fou ! Des gros bi-pods vous shootent au rayon laser décapant ; des droids volants fondent sur vous dans un inquiétant bourdonnement d'abeille ; des aliens remplis de slim vert rêvent de vous étriper... C'est pas la joie sur cette planète. Mais le summum reste, comme d'habitude, les monstres de fin de niveau. Au nombre de six, ils sont tous plus délirants et écœurants les uns que les autres. Leur seul point commun : leur taille gigantesque. A part le gros vert cybernétique, tous les autres font pratiquement les trois quarts de l'écran, époustouflant ! Au dernier level, vous vous les retapez tous (à moins de trouver la bonne porte de sortie). Tête hideuse sur un corps difforme, cyclope accroché par deux bras purulent ou véhicule blindé géant, les concepteurs de ce jeu ont vraiment l'esprit fertile !

OU EST LE BUG ?

A première vue, on pourrait croire que Cyber-Lip est un méga-giga jeu pouvant se comparer à une borne d'arcade. La jouabilité est bonne, les graphismes excellents et la bande sooore vaut un ochestre philharmonique ! Tout le problème vient d'un amer constat : la cartouche que vous venez de payer près de 1 800 francs se termine en 15 minutes, 20 secondes et 15 centièmes chrono. Affligeant ! De plus, sur certaines séquences riches en sprites, l'animation se ralentit, aussi incroyable que cela puisse paraître sur une machine de ce prix dont la prétention est de se mesurer aux meilleures bornes d'arcade ! Bref, un petit jeu sympa à louer, mais une arnaque à l'achat... ■

Crevette, the space killer

1- Ca, c est du graphisme !
2- Le bazooka est très pratique pour les monstres de fin
3- On sent l influence d'Alien.
4- J y passerais bien mes vacances !
5- Le dernier monstre fatigue la Neo-Geo
6- Une mission qui se termine... trop vite

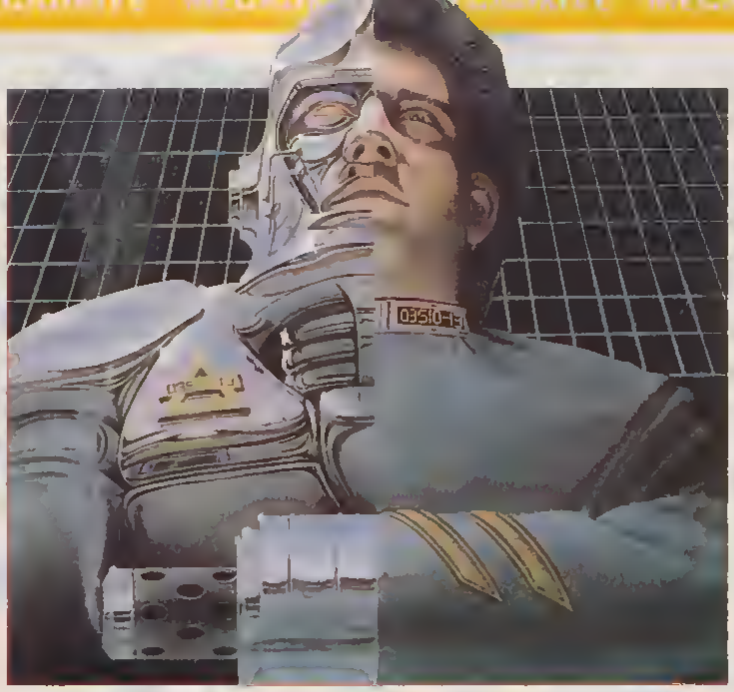
74%

EN RESUME

CYBER-LIP de SNK

- Console : SNK NEO-GEO
- Genre : jeu de combat
- Graphisme : 90 %
- Animation : 72 %
- Son : 91 %
- Durée de vie : 25 %
- Player Fun : 89 %

ESWAT



Une ville pourrie, un futur toujours plus violent et des flics « robocopiens », c'est ESWAT sur Megadrive... Crevette, retire ton exo-squelette, on t'a reconnu !

Futur proche. La guerre du Golfe n'est plus qu'un lointain (mauvais) souvenir. Notre société est devenue super évoluée, l'électronique est partout. Première bénéficiaire de cette évolution : la criminalité. Elle est entrée dans sa phase la plus extrême, le terrorisme, par le biais de l'E.Y.E., la mafia moderne. Pour éliminer ce contre-pouvoir, le gouvernement fait appel à une équipe d'élite, les ESWAT. Mi-flics, mi-soldats, leur mission sera sans retour s'ils commettent le moindre faux pas. Et c'est vous le premier volontaire !

KEEP YOUR GUNS READY !

Au départ, les ESWAT sont des flics normaux. Les uniformes n'ont pas changé, seul le flingue, toujours porté à la ceinture, comporte des munitions illimitées. Pas très réaliste, mais quand même pratique ! A partir du troisième level, votre état-major vous équipe d'un exo-squelette (combinaison bionique) et des armes supplémentaires sont déposées sur votre chemin.

Il suffit de passer dessus pour les prendre et ramasser des bonus. Une barre de sélection, au bas de l'écran, vous informe en permanence du type d'arme que vous possédez. Le bouton C du paddle vous permet de passer de l'une à l'autre. Donc, outre votre revolver de fonction, vous trouvez rapidement un bazooka à plasma, une mitrailleuse, un lance-missiles et un méga lance-flammes utilisable une seule fois.

Votre combinaison est aussi équipée d'un petit réacteur directionnel qui permet, pendant un court instant, de se déplacer dans les airs. Sur certains tableaux (le 4 et le 5), des petits « M » le rechargent en énergie. C'est indispensable pour le level 5. Voilà, c'est tout pour ce qui concerne les armes, à part les quelques options habituelles qui donnent une vie supplémentaire ou remettent votre énergie au maximum.

A CHACUN SA M...!

Une fois la question des armes réglée, les affaires sérieuses commencent. La première mission est d'une facilité déconcertante et les décors ne sont pas vraiment impressionnants ! Poétiquement intitulé « Garder la ville de silence », ce tableau rappelle étrangement le China Town de Revenge of Shinobi ! Seul le monstre de fin, un hélico type **Supercopter**, vous posera quelques petits problèmes, mais vraiment rien d'insurmontable !

Le deuxième tableau, qui se déroule dans une prison du futur, est encore plus facile ! Il suffit de monter tout en haut à l'aide des ascenseurs magnétiques, de passer derrière les barreaux (!), et de se faire tous les étages. Les deux

L'hélico de fin de premier level : coriace !

La prison du futur : facile !

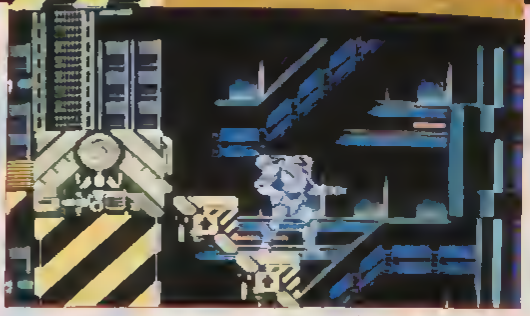
robots qui gardent le troisième niveau sont faciles à avoir. Il suffit de passer derrière la barrière, de se baisser et de tirer sans réfléchir.

C'est avec la troisième mission que l'on entre dans le vif du sujet. L'action prend comme décor la centrale nucléaire de Three Miles. Equipé de votre exo-squelette vous allez rencontrer des ennemis nettement plus coriaces : des robots rampants et des mercenaires volants sont pressés d'en finir avec vous. Pour s'en débarrasser, il faut apprendre par cœur leur position. Vous êtes obligés d'y laisser quelques points de vie, mais ça n'est pas très grave, car un bonus régénérateur bien venu vous attendra en fin de parcours.

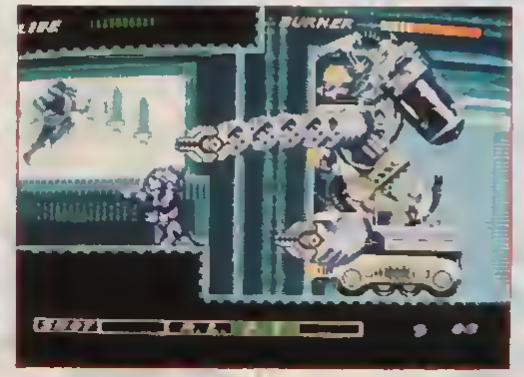
Le boss de fin de niveau n'est pas des plus sympathiques. Il demande une grande maîtrise du saut et beaucoup de patience. Après ces quelques frayeurs, on se retrouve directement au level 4, « **Attaquer le savant fou** », qui est particulièrement spectaculaire ! Dans une ambiance *Aliens n° 2*, des embryons cassent leur bocal pour venir vous attaquer, des vagues de slime mauve vous poursuivent dans les couloirs et un savant fou dirige un énorme robot contre vous. Ce n'est pas de tout repos, mais ça n'est rien comparé à ce qui vous attend au level suivant ! Un énorme labyrinthe parsemé de **champs magnétiques mortels**, d'escaliers mécaniques aux marches dangereuses et surtout d'un immense robot qui se balade sur tout le tableau !

Mais le combat n'est pas terminé : il reste la sixième et dernière mission. Ambiance détritus et eaux usées pour un âpre combat dans les égouts. Le finale est surprenant puisque vous devez détruire un autre ESWAT, identique à vous ! Après cela, vous aurez droit à un repos bien mérité dans votre famille...

3 Notre ESWAT pete le feu... canon !
4 Une vague de slime... degoutant !



L'escalier de folie... dement !



Le monstre du savant fou... terrifiant

THE FINGERS IN THE NOSE

ESWAT est le méga carton du mois sur Megadrive. Son ambiance Hi Tech ravira les fans du cinéma fantastique ou des dessins animés japonais. Des graphismes colorés et fins, associés à une bande sonore de qualité, ça ne peut donner que du bon. La gestion des mouvements est un peu raide mais reste très jouable.

Le seul handicap reste finalement le peu de difficulté qu'offre ESWAT, même pour un joueur moyen. C'est tout de même un très bon achat pour la Megadrive ■

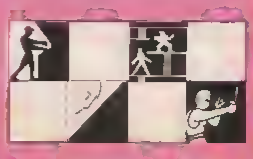
Crevette

89%

EN RESUME

ESWAT de SEGA

- Console : SEGA MEGADRIVE
- Genre : jeux de combat
- Graphisme : 90 %
- Animation : 89 %
- Son : 93 %
- Durée de vie : 79 %
- Player Fun : 92 %



Vous êtes nombreux à nous demander des tests d'anciens jeux. Nous avons donc décidé de nous pencher sur de grands classiques, des qui ont déjà explosé les neurones de nombreux adeptes. Et qui dit hit, dit Double Dragon. Qui dit Double Dragon, dit baston, et qui dit baston, dit Matt Murdock ! Logique, non ?

Que ce soit dans une salle de jeux sordide et enfumée, bien au chaud à la maison et - qui plus est - sur n'importe quelle console ou ordinateur, il est toujours bon de retrouver les deux frangins Lee, grands spécialistes du coup de pied sauté devant l'Eternel...

QUI OSE FRAPPER UNE FEMME ?

Après une page écran magnifique qui fait ressembler notre Master System à une borne d'arcade, vous voilà témoins d'une scène horrible... A la limite de l'insoutenable. Une bande de voyous se jette en effet sur votre amie Mary Ann. L'un d'eux lui assène un terrible coup de poing dans le ventre et, la soulevant comme un sac de pommes de terre, l'emmène en riant vers le quartier général des infâmes Guerriers Noirs. Pas de problème, ces gars-là méritent une correction. Une seule solution : appeller votre meilleur pote, brancher vos deux paddles et partir délivrer la belle. Vous êtes prêts ?

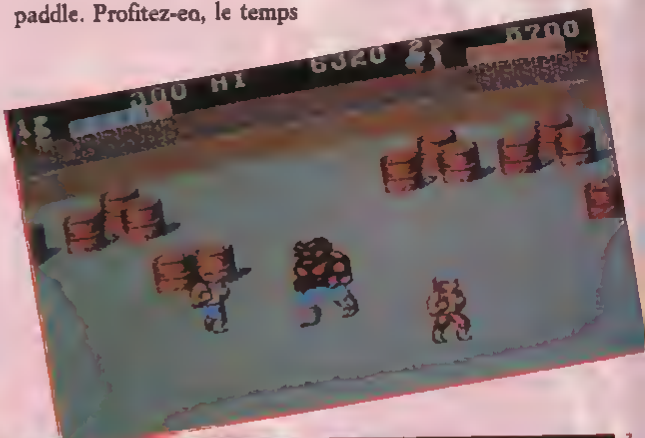
EFFICACE, LE COUP DE PIED SAUTE !

La route va être longue. Longue et mouvementée, puisque des truands vous y attendent en nombre. Il va d'abord falloir traverser les bas quartiers de la ville, puis la zone industrielle, ensuite un jardin public, avant d'apercevoir enfin la jeune fille prisonnière.

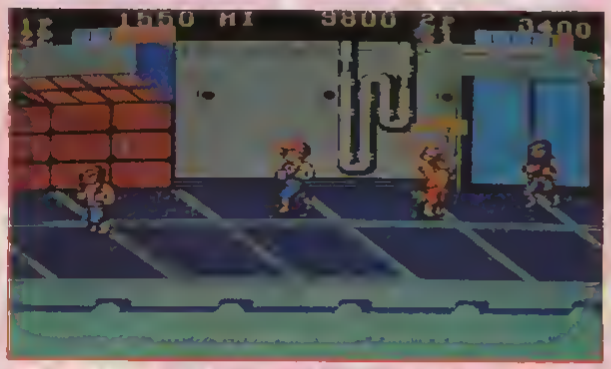
La première chose à faire est de se familiariser avec le paddle. Profitez-en, le temps n'est pas comptabilisé. Entre les poings, les pieds et les bottes secrètes, en agissant sur la flèche de direction, les possibilités de coups sont nombreuses. Mais on se rend vite compte, après avoir mordu la poussière un peu trop souvent, que le coup de pied sauté est particulièrement efficace. Pour cela, il suffit d'appuyer simultanément sur les boutons 1 et 2 du pad.

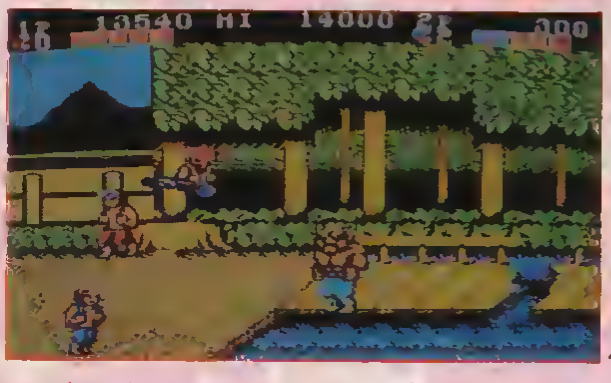
RECULER POUR MIEUX COGNER

Les premiers vilains n'ont rien compris à votre manière de sauter que ne renierait pas votre cousin Bruce. Il gémissent au sol en pleurant leur mère. Le problème, c'est que plus vous vous rapprochez de leur quartier général, plus les voyous encaissent. Et eux



aussi semblent avoir compris l'efficacité du coup de pied sauté. Heureusement que ce n'est qu'un jeu ! Je vous dis pas le mal de tête qu'on se





3

4

taperait après une « vraie partie » de Double Dragon. Le mieux est donc de ruser et de savoir s'échapper, pour revenir au moment crucial exploser l'adversaire.

CHAMPION DU LANCER DE BIDON

Les plus couards de ces malfrats sont allés passer commande chez l'armurier. Couteau, fouet (l'arme des loubardes), gourdin, tout est bon pour tenter de vous arrêter. Alors, n'ayez pas de scrupules, ramassez les armes tombées au sol et foncez dans le tas. Les projectiles sont, eux aussi, particulièrement efficaces. Et faciles à ramasser, contrairement à la version de la borne d'arcade (les ennemis n'attendaient qu'une chose pour vous assommer : que vous teniez de ramasser un couteau). Le mieux est ainsi d'attendre d'avoir plusieurs adversaires groupés pour les aplatir avec un rocher ou un bidon...

UN FOUET DANS DE SI DOUCES MAINS !

Cette adaptation est en fait très fidèle à la version originale. Même type de décor, mêmes personnages (les gros balèzes, les loubardes au fouet), mêmes pièges, mêmes précipices dans lesquels tentent de vous entraîner vos adversaires. Parfois, les décors sont tout de même très simplifiés et la gestion des personnages manque un peu de finesse (même s'ils font preuve d'une sacrée nervosité). Les coups de coude ne sont pas faciles à maîtriser. Pourtant, on s'y laisse prendre, notamment grâce à la possibilité de jouer à deux...

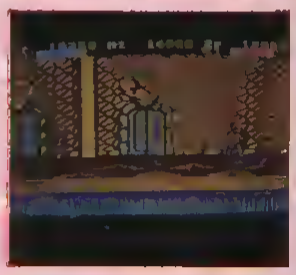
MOI, JE COGNE MEME MON FRERE !

Double Dragon a beau être un jeu de baston, il n'en est pas moins convivial : y jouer à deux est un véritable plaisir. Cette version sur Master System n'échappe pas à la règle. D'autant plus que les deux personnages peuvent se cogner entre eux. Ce qui entraîne des situations à mourir de rire. Vous aurez donc le choix entre vous allier et ne pas vous cogner, ou jouer « chacun pour sa peau » sans faire de cadeau. De toute façon, l'affrontement entre les deux frères est inévitable, puisqu'une fois le dernier ennemi à terre, ils devront se battre pour savoir lequel des deux aura le privilège de délivrer Mary Anne et de lui donner le baiser du héros...

UN CLASSIQUE EST UN CLASSIQUE

Cette version n'est peut-être pas la meilleure existante. Elle n'en est pas moins indispensable pour tout amateur de baston possédant la Sega 8 bits. Car Double Dragon est un classique incontournable. Et qui dit classique, dit Double... Hop, revenez au début ! Cet article est écrit en boucle et se lit à l'infini... ■

Matt Murdock



6

LE CONSEIL DE MATT

Quand vous jouez à un joueur, si vous arrivez au level 4, sautez sur place une quarantaine de fois et vous aurez des vies infinies...

1- Les frères Lee en pleine action.
2- Le shoot dans la tête imparable !
3- Jettez la caisse aux couleurs de Sega
4- Ce costaud dans tous les coins
5 Comme dans la borne d'arcade !
6- Attention à tes fesses, petit dragon !

77%

EN RESUME

DOUBLE DRAGON de SEGA

- Console : SEGA MASTER SYSTEM
- Genre : jeu de combat
- Graphisme : 71 %
- Animation : 75 %
- Son : 76 %
- Durée de vie : 85 %
- Player Fun : 80 %

MARCHEN MAZE

Alice a la cote chez les bridés. Après Alice in Wonderland, testé le mois dernier, voici Märchen Maze, toujours inspiré par les aventures de la petite fille qui passe à travers les miroirs. Oh ! Surprise, il est vraiment canon.

1

2

Alice dort paisiblement chez elle lorsque soudain, le lapin pressé apparaît dans son miroir. « Viens donc me rejoindre au pays des Merveilles », lui dit-il. Aussitôt dit, aussitôt fait ! La petite blonde se précipite à travers le miroir et atterrit au pays des Merveilles.

MERVEILLEUX, LE POUVOIR !

Le lapin est de plus en plus pressé : il la plante là, au milieu d'un monde plein de dangers. Elle s'y découvre alors un drôle de pouvoir : quand elle souffle dans une paille, elle fait des bulles et en soufflant plus longtemps, elle peut créer des bulles géantes qui balaient tout sur leur passage.

Alice ne regrette pas non plus d'être allée en cours de gym : ça lui permet de sauter par-dessus les dangers. Des dangers ? Eh oui ! Dès le début, une armée de champignons à pattes l'agresse. Ce ne sont que les premiers adversaires. Par la suite, elle découvre des mille-pattes géants, des boules explosives, des petits bonshommes rondouillards ou des jouets mécaniques. Ça ne vous suffit pas comme délire ? Alors, que diriez-vous de pièces d'échec géantes, de pingouins, de boules de slime avec des yeux, sans parler du célèbre chat de Chester qui vous sourit en vous faisant les pires vacheries ? Sans oublier les adversaires de fin de niveau : la sorcière, le jouet-robot, le soleil rieur et surtout la terrible Reine de Pique.

MERVEILLEUX, LES BALLONS !

Le côté original du jeu, c'est que les projectiles des méchants ne tuent pas Alice. Ils la font seulement reculer. Alice ne meurt-elle donc jamais ? Si, car les terrains qu'elle traverse sont suspen-

3

dus au-dessus du vide. Un faux pas et c'est la chute. Pauvre Alice ! Ce n'est déjà pas évident de garder son équilibre au premier niveau. Mais, quand on commence à se retrouver sur des tapis roulants, les choses se corsent. Lorsqu'en plus il y a une foule d'ennemis qui attaquent de tous les côtés, ça devient vraiment du sport !

En fouinant un peu, Alice tombe sur des paquets cadeaux. Ils contiennent des bonus différents selon les niveaux : petits lapins formant une barrière de protection, grosses bulles en rafale, super saut et autres joyeusetés de cet acabit. Un petit truc pour les trouver : explorez donc tous les coins, c'est souvent là qu'ils se cachent.

MERVEILLEUSE, LA REALISATION !

Märchen Maze nous a bien plus fait délirer qu'**Alice in Wonderland**. L'univers habituel d'Alice y est respecté et on s'y éclate bien plus. Dès la première partie, on est « accro » et malgré la difficulté de certains passages, il est très difficile de se décoller du jeu. Demandez à Wonder Fra : j'ai dû lui arracher le paddle des mains pour faire les photos des autres jeux Nec ! Il ne voulait plus quitter la console... Märchen Maze est un jeu d'enfer qui allie l'originalité, la beauté et la jouabilité. Si vous ne courez pas l'acheter, j'appelle la Reine de Pique ! ■

Iggy (ne passe pas à travers les miroirs)

4

1- Alice contre la sorcière.

2- Attention aux escaliers roulants !

3- Promenade au-dessus du vide.

4 Märchen, c'est beau !

92%

EN RESUME

MARCHEN MAZE
de NAMCOT

- Console : NEC PC ENGINE
- Genre : jeu de plate-forme
- Graphisme : 93 %
- Animation : 95 %
- Son : 87 %
- Durée de vie : 80 %
- Player Fun : 95 %

Faxanadu*

Vous cherchez un but à votre existence ? La raison du pourquoi du comment de qui sommes-nous ? Pourquoi Crevette est-il notre ami ? Stop ! Plus de questions inutiles ! Plongez-vous dans Faxanadu, le nouveau jeu ultra-mystique de chez Nintendo...

Ah, les gourous, ça a du bon Dans la vie, ils aident les naïfs à dépenser leur argent, et accessoirement à supporter leurs problèmes existentiels. Dans **Faxanadu**, ils vous donnent des titres de noblesse et de gigantesques codes secrets...

JE VEUX DU FRIC !

Faxanadu possède tous les ingrédients de base du jeu de rôle sur console : un peuple d'elfes menacé par d'horribles monstres sanguinaires, un héros dont l'expérience va grandissante au fil de ses découvertes et des objets à découvrir qui augmentent à chaque fois vos possibilités de défense et d'attaque. Ainsi, lorsque le jeu commence, il faut trouver de l'argent dans la ville des elfes, afin d'acheter armes, boucliers, armures, clés, bref tout ce qui vous permettra de partir à l'aventure sans trépasser au premier alien rencontré.

N'OUBLIEZ PAS L'EPICIER DU COIN

Faxanadu est formé de plusieurs villes, reliées entre elles par des labyrinthes aux mille dangers. Dans chaque ville, se trouvent des échoppes à visiter absolument. En allant se jetter un godet au troquet du coin, on obtient de précieuses informations sur les planques des ennemis, ou sur la suite du parcours Mais il faudra aller aussi dépenser votre argent chez le docteur (qui vous redonne de l'énergie), le boucher (idem), l'armurier (« Bonjour, je voudrais acheter le Pouvoir de la Mort et une jolie cotte de mailles... »), et le serrurier. Mais surtout, surtout, n'oubliez pas : après chaque action réussie, passez donner le bonjour au gourou.

MON FILS, MEDITONS ENSEMBLE...

C'est cool, Faxanadu va faire économiser aux mys-

tiques adeptes du Dieu Nintendo un petit voyage en Inde ou au Tibet. En effet, lorsque vous allez voir le gourou dans son temple, il va vous proposer de méditer. Le fruit de sa réflexion étant un horrible code, vous vous empresserez de le noter (je vous dis pas l'angoisse : ces codes sont immensément gigantesques). Il s'agit en fait d'un mot de passe qui vous permettra de reprendre le jeu chez le dernier gourou visité, après extinction de votre console.

Parfois, si vous avez amassé suffisamment de **Points d'Expérience**, le gourou vous donne un titre. De novice en début de partie, vous deviendrez guerrier, champion, super-héros même, jusqu'à devenir un véritable Lord. Mais ça, seulement quand vous aurez fini le jeu ! Attendez déjà de l'avoir commencé pour rêver...

MEDITATION SUR ERGONOMIE

Bon ! Faxanadu n'est pas qu'un jeu d'aventure mystique. C'est aussi un jeu d'action. On tranche, on pourfend, on donne de larges coups d'épée et on en reçoit. On saute, on escalade, on grimpe pour se retrouver face à une immense créature ailée qui crache des flammes en sautant. Entre les parties d'arcade et celles d'aventure, on doit donc bénéficier d'une importante possibilité d'action. Et donc d'une excellente gestion du paddle. Et elle l'est, excellente ! Chaque mouvement du paddle et de l'étoile représente un mouvement bien distinct. L'écran affichant les objets en votre possession est aussi très complet et très facile d'accès. On peut ainsi vérifier à tout moment quelle est l'armure portée, utiliser un objet ou changer d'arme magique. Bravo donc pour l'ergonomie et la simplicité des commandes.

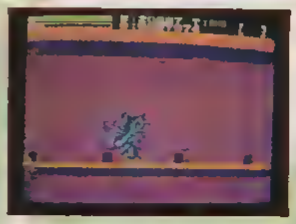
MEDITATION SUR LE GAME PLAY

Si les graphismes et l'animation n'ont pratiquement aucun défaut, on ne peut pas dire qu'ils se distinguent par leur originalité. Faxanadu ne va pas plus loin que la plupart des grands jeux d'aventure ayant marqué la Nes, les Simon's Quest, Link, and Co. Les adversaires rencontrés sont sans surprise, mis à part des sortes d'Indiens percussionnistes qui bouffent vos points de vie à distance. Le problème, c'est qu'il y a des moments « prise de tête » ! En effet, pour acheter certains objets primordiaux, on a besoin d'amasser un sacré magot et pour cela tuer des centaines d'aliens, chacun ne rapportant qu'une très infime somme. Cela peut être long et fastidieux. Et, pour ne pas tout recommencer en cas de défaite, mieux vaut vite aller voir le gourou après l'achat de l'objet convoité.

Ne fuyez pas, Faxanadu est tout de même un jeu de bonne qualité qui ravira les amateurs du genre. D'autant plus que les combats sont assez bien gérés (une bonne chose : plus on frappe près, plus les dégâts sont grands), et que quelques notes d'humour viennent aérer vos prises de tête. Dans le genre, j'aime bien la très jolie infirmière qui vous dit d'un air dégoûté : « Mais regarde-toi, aventurier, depuis combien de temps n'as-tu pas pris de bain ? »

Attention, tous les textes sont en anglais. Et préparez-vous aussi à noter quelques tonnes de codes interminables.. ■

Matt Murdock, en pleine méditation...



1 Le gourou vous propose une séance de méditation

2 Les échappes du village faites vos emplettes

3 Un cyclope surgit devant vous !

4 Le percussioniste il vous degomme a distance !

5 Tres mignones les infirmieres

6- Des salles remplies de monstres pustu leux

7- Le plus vilain d entre tous les vilains

78%

EN RESUME

FAXANADU
de NINTENDO

- Console : NINTENDO NES
- Genre : arcade aventure
- Graphisme 85%
- Animation : 80%
- Son : 70%
- Durée de vie : 80%
- Player Fun : 75%

LIFE F

Vos forces vitales vont en prendre un sacré coup. Life Force est peut-être un jeu ancien, mais c'est un shoot'em up de tout premier ordre. Attention les yeux ! Il va en aveugler plus d'un.

Une horreur sans nom vient de naître dans l'univers ; Zelos (qui ne veut pas dire zélé, loin de là), une créature monstrueuse, dotée d'un appétit insatiable, dont le passe-temps favori est de dévorer les planètes, excusez du peu !

QUEL BEL APPETIT !

Après avoir croqué une pléiade d'étoiles (environs trois galaxies, pas mal pour un début), ce gouffre de Zelos découvre votre galaxie et décide de se la mettre de côté pour le dessert. Apprenant cela, les deux planètes mères de la civilisation envoient chacune leur meilleur pilote spatial afin de détruire Zelos.

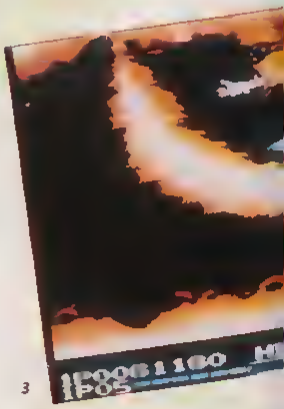
Vous avez six zones à traverser, chacune d'elles étant gardée par un ennemi plus fort et plus puissant ; et quand on voit la taille de certains monstres intermédiaires, on a peur d'affronter ceux de fin de zone.

2

1

JE VEUX DES BONUS

Heureusement, certaines vagues d'ennemis laissent derrière elles une bulle rouge. En les prenant, vous éclairez une des six cases, en bas à gauche de l'écran, chacune correspondant à une option. Il suffit alors de sélectionner celle que vous désirez avec le deuxième bouton. Les options sont très variées et chacune a son utilité. Un conseil, prenez-les dans l'ordre suivant : vitesse, missile, laser, option, et enfin force. L'option est une boule qui vous suit et se déplace selon vos mouvements. De plus, elle a le même tir que vous... La force est un champ protecteur qui entoure le vaisseau.



3

La sixième option, le « ripple », est un laser plus épais mais beaucoup moins puissant. Il est à noter qu'on peut sélectionner plusieurs fois la même option. Par exemple, on peut prendre quatre vitesses, seulement deux lasers et deux missiles, ces derniers étant beaucoup plus rapides à la deuxième sélection.

SIX NIVEAUX EXPLOSIFS

Les six zones que vous devez traverser sont des villes spatiales que Zelos a laissées derrière lui après son pantagruélique repas. Je dois dire que leurs habitants sont loin d'être sympathiques. Dans le premier niveau, vous traversez des décors organiques de toute beauté qui se créent devant vos yeux ébahis. Le tout en un scrolling horizon-

FORCE

tal (défilement horizontal du décor) du plus bel effet. De plus, vous devez vous frayer un passage dans une espèce de masse gélatineuse qui se régénère une fois que vous êtes passé. A la fin du tableau, un énorme cerveau vous attend. Il vous faudra alors tourner autour en l'évitant et essayer de lui tirer dans l'oeil.

Changement de décor au deuxième level : cette fois-ci, le scroll est vertical. En fait, les scrolls sont en intermittence horizontaux ou verticaux, suivant les niveaux. Ici vous aurez à vous frayer un chemin entre volcans et météores, dans un véritable labyrinthe rocheux.

TOUT FEU TOUT FLAMME

Comme l'indique l'intertitre, le niveau suivant se déroule dans un univers de feu. Là je dois dire que j'ai été soufflé par la beauté des graphismes et par l'animation de certains sprites. Dès le départ des oiseaux de feu ne vous laissent aucun instant de répit. Des serpents-dragons essaient de vous transformer en cendres. Il y a aussi les lames de feu (étonnant, non ?) qui vous arrivent dessus sans crier gare. C'est superbe et digne d'un jeu de café.

Les niveaux suivants sont tout aussi soignés et réussis. Dans le quatrième, vous vous retrouvez dans un décor organique, mais cette fois avec un scroll vertical. Le suivant est un labyrinthe dans une cité mystique et le dernier ressemble à un véritable enfer mécanique. Zelos vous envoie ses hordes de robots et de statues animées (il y a même celles de l'île de Pâques). Démentiel !

DU TOUT BON !

Les shoot'em up sont rares sur la NES et Life Force est l'un des meilleurs. L'animation est bonne, si ce n'est quelques ralentissements à certains passages. J'ai annulé ce défaut en prenant un maximum de « bonus vitesse » (il en faut cinq ou six environ). Les graphismes sont somptueux, surtout ceux des levels horizontaux (les verticaux sont un ton au-dessous), et les monstres de fin de niveau sont ignobles et baveux à souhait. Pour couronner le tout, une bande sonore de bonnequalité accentue le côté dramatique de l'action.

En plus de ça, le jeu donne droit à trois « continue », ce qui n'est ni trop, ni trop peu. Une autre bonne idée du jeu : le fait de pouvoir jouer à deux en même temps. Là c'est génial : soit on joue à la loyale, fifty/fifty, soit c'est à qui des deux fera le plus de crasses à l'autre.

Un dernier mot pour signaler que Life Force est, au départ, un jeu d'arcade de Konami faisant partie de la série des Gradius. Il faut reconnaître qu'ici nous ne sommes pas loin de l'original, ce qui représente un superbe exploit technique de la part des programmeurs Dites, monsieur Konami, vous pouvez pas nous en faire d'autres des comme ceux-là ? Parce que moi, j'achète tout de suite ! ■

Wonder Fra à pleine force

1- Le monstre de fin de niveau 1 notez l'option et les missiles qui arment le vaisseau

2- Des décors qui se créent pendant l'action

3- Des superbes graphismes Admirez la langue de feu !

4- Scrolling vertical pour le niveau 2.

5- A deux joueurs, dans les griffes de Zelos

92%

EN RESUME

LIFE FORCE de KONAMI

- Console : NINTENDO NES
- Genre : shoot'em up
- Graphisme : 93 %
- Animation : 81 %
- Son : 80 %
- Durée de vie : 92 %
- Player Fun : 95 %

THE ADVENTURES OF BAYOU BILLY

Mettez votre chapeau et préparez vos couteaux pour le dernier jeu Nintendo. Séquence Crocodile Dundee.

L'infâme Dr Gordon enlève Annabelle

Nintendo nous fait le coup du « trois jeux en un ». La recette ? Vous prenez trois softs ultra-connus, par exemple Double Dragon, Road Blaster et Operation Wolf, vous les faites tenir dans une cartouche, vous ajoutez de beaux graphismes et des musiques sympa et vous servez chaud. Festin assuré lorsque la sauce est réalisée par un chef.

SEQUENCE « SCENARIO »

Billy vivait heureux dans sa Louisiane adorée jusqu'à ce qu'il se mette en tête de détruire les installations du Docteur Gordon, un trafiquant notoire. En représailles, l'immonde a enlevé Annabelle, sa douce fiancée. Le sang de Billy ne fait qu'un tour : ça va saigner dans le bayou ! « Pourquoi aller prendre des coups pour une fille ? » se diront les lâches. D'abord parce que Billy est courageux, mais surtout parce que la demoiselle est la plus belle de la région. D'ailleurs, une série de superbes images, au début de la partie, convaincra les plus réticents. Pour délivrer Annabelle, Billy doit traverser neuf niveaux et vaincre tous les acolytes du docteur. En fait,

Bayou Billy propose trois types de jeux différents : on passe de l'un à l'autre selon les niveaux.

SEQUENCE « DOUBLE DRAGON »

Le premier niveau est un jeu de baston qui ressemble beaucoup à Double Dragon. Dans une scène vue de côté, Billy se promène au milieu des marécages ou dans les rues de la Nouvelle-Orléans. Les hommes de main de Gordon lui tombent dessus en groupe pour l'arrêter. Heureusement, Billy est suffisamment énervé pour assurer. Il les frappe avec ses poings et envoie aussi des coups de pied sautés dignes de Bruce Lee.

Certains adversaires sont armés de barres de fer, de couteaux, de fouets et même de pistolets. Ça craint ! Mais Billy peut les désarmer et utiliser leurs armes contre eux. Je vous l'avais bien dit qu'il n'était pas content... Le défoulement à l'état pur, qu'est-ce que c'est bon !

SEQUENCE « ROAD BLASTER »

Aux quatrième et cinquième niveaux, Billy monte dans son 4 x 4 pour une séquence de conduite sur les routes accidentées du marécage. Les

Baston dans le bayou : un petit air de Double Dragon

Gaffe aux crocos !

hommes de Gordon attaquent en avion ou en Jeep. Un simple coup de pistolet viendra à bout des Jeeps, mais pour les avions, il faudra y aller à la dynamite. Toutefois, faites attention : évitez le crash et finissez la séquence dans les temps ! Un passage moins passionnant que les deux autres mais amusant tout de même.

SEQUENCE « OPERATION WOLF »

Les fous de tir, eux aussi, ont le droit de s'éclater. Bayou Billy a pensé à eux : lors de cer-

Une balade en 4 x 4 pas vraiment reposante...

Game over !!!

vieilles recettes pour séduire. Un jeu varié, beau et d'une longue durée de vie. Ça fait trois bonnes raisons pour acquérir cette cartouche ■

Iggy

tains niveaux, ils devront atomiser tout ce qui bouge dans un jeu qui ressemble beaucoup à **Operation Wolf**. Les ennemis apparaissent à l'écran et il faut les descendre avant qu'ils ne tirent. Attention ! Ne tirez pas au hasard : les munitions sont limitées et il y a des moments où il ne vaut mieux pas se retrouver à court. Quelques bonus permettent heureusement de remplir son chargeur.

De temps en temps, un énorme hélicoptère viendra aider les hommes de Gordon : bonne chance ! Sauvage, mais méchamment bonne, cette partie ! Surtout qu'on peut jouer avec le joypad aussi bien qu'avec le phaser.

AFFUTEZ VOS JOYSTICKS

Bayou Billy dispose d'une réalisation d'enfer. Les graphismes sont carrément grandioses : que ce soit dans les séquences de combat ou de tir, on a rarement vu des décors aussi beaux sur NES. Dans la scène de conduite, c'est un peu moins beau, mais ça reste très convenable. Côté son, les **excellentes musiques** et les digitalisations vocales combleront les plus exigeants. L'animation, par contre, est un peu moins bonne : si les séquences de tir et de conduite sont impeccables, les scènes de combat sont un peu handicapées par un clignotement de sprites. Mais on ne peut pas le reprocher à Konami puisque ce défaut est plus lié à la console qu'au jeu lui-même.

Bayou Billy n'est pas évident. C'est même un des jeux les plus difficiles que j'aie vu sur NES jusqu'ici. Rien que dans le premier niveau, on en prend plein la tête. Le parcours est hyper long et **les ennemis salement coriaces**. A chaque fois qu'on croit en être venu à bout, surprise ! de nouveaux adversaires apparaissent et c'est reparti pour un tour. Mais soyons positifs: voilà au moins un jeu qu'on n'épuisera pas en quelques jours ! Surtout qu'il y a neuf niveaux à traverser. Avec Bayou Billy, vous en aurez pour votre argent.

Pour éviter trop de suicides, les programmeurs ont prévu un mode « entraînement ». Vous pourrez vous habituer aux différentes phases et, si vous êtes bons, gagner des vies ou des munitions supplémentaires pour la vraie partie. Pas idiot, non ?

Bayou Billy n'est pas très original mais il accomode suffisamment bien les bonnes

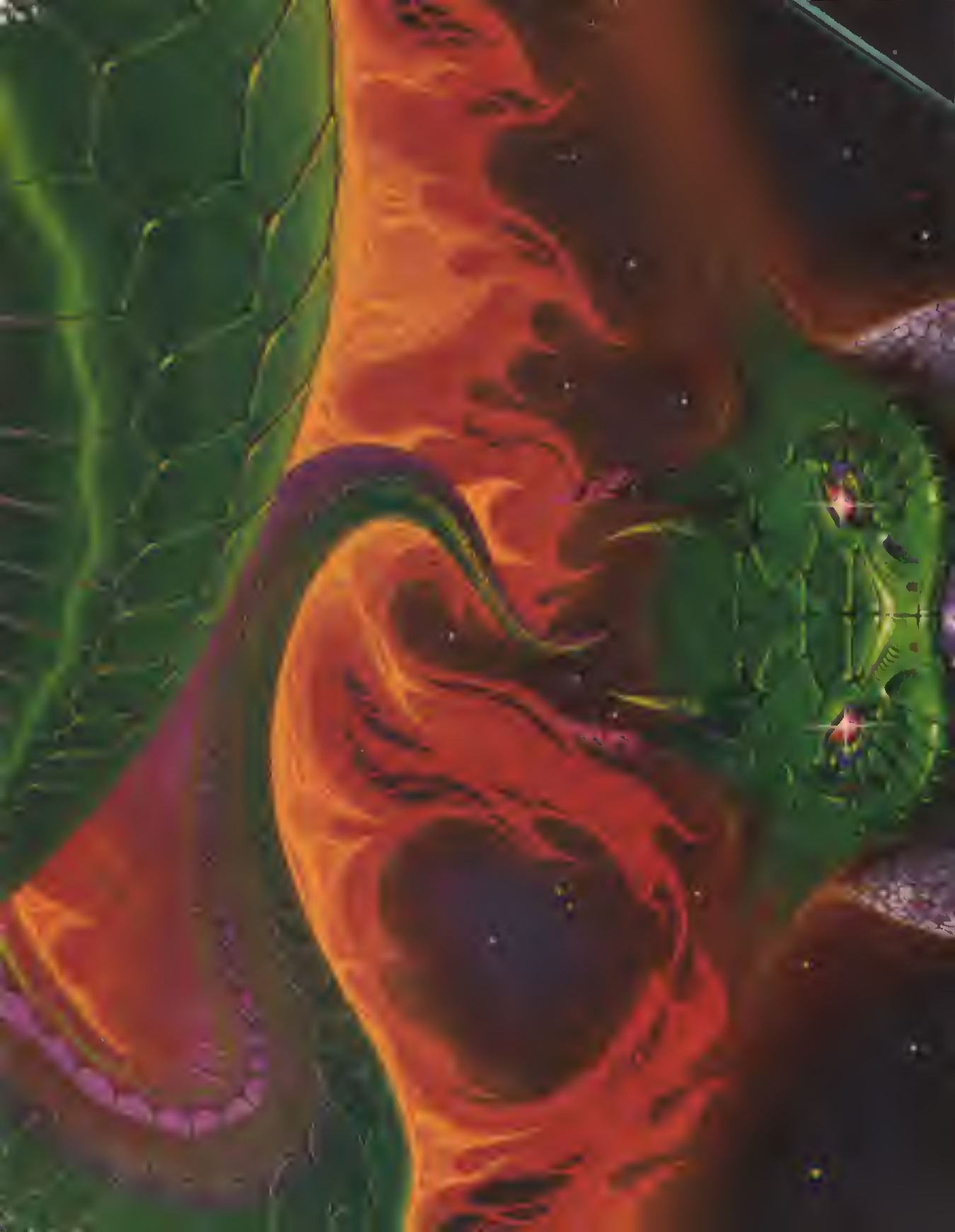
Séance de tir à la « Operation Wolf »

88%

EN RESUME

BAYOU BILLY de KONAMI

- Console : NINTENDO NES
- Genre : jeu d'arcade
- Graphisme : 93 %
- Animation : 72 %
- Son : 87 %
- Durée de vie : 94 %
- Player Fun : 91 %



Nintendo
Player
ONE

BLADES OF STEEL

Méga-effets sonores, super jouabilité, Blade of Steel est une simulation de hockey sur Nintendo. Servez-la-moi frappée, mais non agitée !

Notre bonne vieille Nintendo continue de nous étonner. Grâce à Blade of Steel, elle vous transporte sur les patinoires nord-américaines. Magie du jeu vidéo, on a la possibilité de choisir l'équipe que l'on veut parmi les huit meilleures du monde. De New York à Montréal, les joueurs ont tous les mêmes caractéristiques. Seul votre talent vous distinguera de votre adversaire Avant de pénétrer sur la glace, une dernière formalité vous oblige à choisir votre degré de difficulté. Trois niveaux : Junior, Collège et Pro.

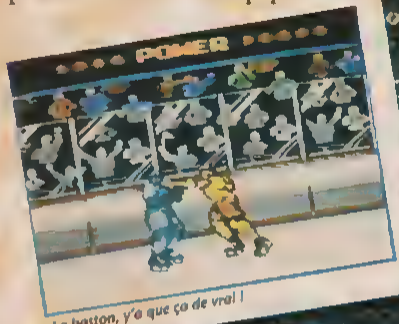
SI VIVA EST SUR LA GLACE... VIVA GELE, BIEN SUR !

Casque sur la tête, épaulière bien serrée, coquille ajustée, les patins aux pieds et la crosse dans les mains, vous faites une entrée triomphale sur la glace. La foule en délire vous acclame, les pom-pom girls s'agitent et l'orgue entame son traditionnel chant de victoire. Toutes les conditions sont requises pour une sacrée soirée (yark, yark !). Une fois les hockeyeurs en place, l'arbitre pose le palet entre les deux capitaines.

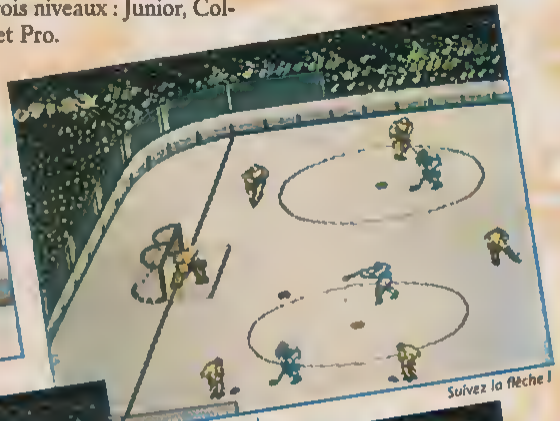
A ce moment, celui de vous qui presse le plus rapidement le bouton B donne l'avantage à son équipe. **Tout dans le poignet** ! Il s'agit de ne pas perdre de temps. Accompagné du crissement des patins sur la glace, il ne reste qu'à filer jusqu'au but adverse. Il faut jouer du paddle pour ne pas se « collisionner » (c'est nouveau, ça vient de sortir !) avec vos adversaires. Une rencontre trop brutale conduit à une de ces bastons qui font la joie des amateurs. Et paf ! Je t'en mets une ! Bing ! Dans l'oeil... Celui qui étale l'autre prend le contrôle du palet.

Une fois devant le but, vous apercevez une flèche qui balaye la cible et qui sert à ajuster votre tir. Le goal fait tout son possible pour l'arrêter. Face à un bon joueur, il faut vraiment s'accrocher pour y arriver. La sélection des joueurs (à partir du bouton B) est vraiment bien foutue : c'est toujours le joueur dont on a besoin qui devient actif, super ! Les graphismes sont classiques pour une NES : aucune critique particulière. Le son est géantissime pour cette machine ! Ils ont réussi à faire des digits vocales hyper compréhensibles, une première sur cette console. Mais le point fort de Blade of Steel reste sa jouxbilité. On le prend facilement en main et c'est tout de suite le maxi plaisir, veab ! Konami dans le mille.. ■

Crevette, le givré !



La baston, y'a que ça de vrai !


Suivez la flèche !

Et buuuuuuuut !

J'vois un bleu en prison, ouh le méchant !

90%

EN RESUME

BLADE OF STEEL de KONAMI

- Console : NINTENDO NES
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 90 %
- Animation : 92 %
- Son : 98 %
- Durée de vie : 82 %
- Player Fun : 90 %

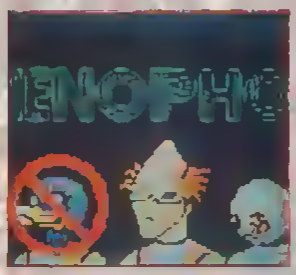
XENO PHOBE

Plan d'horreur pour le dernier jeu Lynx. Les Xénos ont colonisé les stations spatiales terriennes pour y préparer l'attaque du monde. Comme d'habitude, une équipe d'aventuriers est chargée d'empêcher ça. Aventurier : un métier à risque sur console.

On commence par choisir son héros parmi huit personnages. Le jeu est divisé en six bases de plusieurs étages. Au programme : exterminer tout ce qui bouge. Six sortes d'ennemis vous attendent : si les Pods (oeufs des aliens) sont innofensifs, méfiez-vous du Snotterpillar comme de la peste. Il crache de la bave mortelle et brandit des tentacules qui surgissent du fond ou du plafond. Pour assurer un peu, il vaut mieux récolter des armes plus puissantes et consulter les ordinateurs qui vous donneront des renseignements. Pour gagner le maximum de points, détruisez tous les monstres. Mais en cas de panique, il reste une solution : trouver le bouton d'auto-destruction et évacuer la station en vitesse.

Malgré une action un peu répétitive, Xénophobe est vraiment agréable à jouer, surtout à plusieurs. Dans ce cas, chacun incarne un aventurier, ou bien (idée géniale) peut jouer le rôle d'un alien et essayer de bouffer ses copains. Yark, yark !

Comme la plupart des jeux Lynx, Xénophobe bénéficie d'une excellente réalisation.



Le superbe dessin animé de présentation est sans doute ce qu'on a fait de mieux sur une portable jusqu'ici. J'y retourne ! ■

Iggy

89%

EN RESUME

XENOPHOBE d'ATARI

- Console : LYNX
- Genre : jeu de combat
- Graphisme : 88 %
- Animation : 80 %
- Son : 71 %
- Durée de vie : 78 %
- Player Fun : 91 %

Les Zarlor et les Angklon se détestent mais sont trop lâches pour s'affronter directement. La solution : engager des mercenaires pour détruire les défenses de l'adversaire.

Vous incarnez un de ces mercenaires et devez détruire six zones ennemies. Après avoir choisi votre héros parmi six personages, c'est le rush dans les défenses ennemies. Un seul ordre : détruire tout ce qui bouge. Entre chaque niveau, une petite visite à la boutique du mercenaire permet d'acheter des tas d'options supplémentaires. Si vous avez des copains qui possèdent une Lynx, vous pourrez jouer à plusieurs et même faire des coups vicieux à vos coéquipiers. J'aime !

Zarlor Mercenary est vraiment très beau. Les graphismes sont au top niveau ; le scrolling est à la fois horizontal et vertical. Les sprites de fin de niveau sont parmi les plus gros que j'aie jamais vus sur Lynx. Malheureusement, niveau intérêt, c'est pas vraiment ça... A plusieurs, on s'amuse bien, mais en solitaire, ça vaut nettement moins le coup. Dommage !

Zarlor est le meilleur shoot them up disponible sur Lynx, mais il est quand même moins passionnant que ce qu'on a pu voir sur d'autres consoles. Si vous jouez à plusieurs, ou s'il vous faut absolument un jeu de tir, vous pouvez vous laisser tenter. Sinon, essayez-le avant d'acheter ■

Iggy

75%

EN RESUME

ZARLOR MERCENARY d'ATARI

- Console : LYNX
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 95 %
- Animation : 90 %
- Son : 80 %
- Durée de vie : 75 %
- Player Fun : 68 %

TINTIN ON THE MOON

INFOGRAMES

Les adaptations de BD sont encore rares sur console et c'est bien dommage. Il est toujours agréable de voir les personnages si connus s'animer sur nos moniteurs. Surtout lorsqu'il s'agit d'un personnage aussi connu que Tintin.

Pour son premier jeu GX 4000, Infogrames fait très fort en adaptant On a marché sur la lune, une des aventures les plus célèbres du petit blond à la houpette (non, je ne parle pas de Jimmy Sommerville). Allez Milou, en avant pour de nouvelles aventures !

QU'EST-CE QU'IL A ENCORE BU LE CAPITAINE ?

Après le choix de la langue, une petite animation vous montre le décollage de la fusée rouge et blanche. Sitôt dans l'espace, les ennuis commencent. L'engin est pris au beau milieu d'une pluie de météorites. Dans une scène en 3 D, il faut éviter des astéroïdes et récolter des bonus.

1

Les jaunes donnent de l'énergie mais ce sont les rouges les plus importants : il faut en amasser huit pour passer au niveau supérieur. On ne peut pas dire que ce soit l'étape la plus passionnante, mais rassurez-vous, elle ne dure pas longtemps. Ouf !

Les scènes à l'intérieur de la fusée sont bien plus marrantes ! Le colonel Jorgen tente de saboter la mission en allumant des incendies et en posant des bombes. De plus, il emprisonne Haddock et Tournesol chaque fois qu'il les rencontre. Tintin doit donc les délivrer et éteindre les incendies avant qu'il ne soit trop tard. Mais aussitôt qu'un désastre est évité, on s'aperçoit que l'espion en a profité pour faire des siennes ailleurs. Il va falloir courir vite ! Heureusement, Jorgen peut être momentanément neutralisé grâce à un petit nuage de neige carbonique.

Pour atteindre la lune, il faudra vaincre Jorg en plusieurs fois dans des fusées de plus en plus grandes. Dommage qu'entre chaque étape, il faille se taper à nouveau une traversée du champ de météorites. Une fois arrivé au but, il ne restera plus qu'à atterrir convenablement pour admirer Tintin, Haddock et Milou foulant le sol lunaire.

DE 7 A 77 ANS

Tintin sur la lune n'est pas le genre de soft qui vous passionnera des nuits et des nuits. Le jeu est amusant, surtout les phases qui se déroulent dans le vaisseau spatial. Mais à la longue, on s'en lasse quand même (d'autant plus qu'il n'est pas très dur à jouer). Il a malgré tout le mérite d'être mignon, non violent, et celui de bien restituer l'univers de la BD. Bref, c'est la cartouche idéale pour passer une soirée en famille, avec grand-père et tous les petits cousins. Mais où sont donc passés Dupond et Dupont ? ■

IGGY (et Milou)

2

3

1 Evite les météorites !
2- Attention, le colonel est armé !
3- Efficace, l'extincteur

72%

EN RESUME

TINTIN ON THE MOON de INFOGRAMES

- Console : AMSTRAD GX 4000
- Genre : arcade aventure
- Graphismes : 88 %
- Animation : 75 %
- Son : 58 %
- Durée de vie : 73 %
- Player Fun : 76 %

On ne touche pas à ma console de jeux AMSTRAD !

Nouvelle console de jeux Amstrad

GX 4000

Branche ta nouvelle console Amstrad GX 4000 sur ta télé Te voilà propulsé dans le monde merveilleux des jeux sur Amstrad. Des jeux au graphisme exceptionnel, avec un son à te couper le souffle !

La GX 4000, c'est une nouvelle génération de consoles Eo plus de son lnok d'enfer, ses performances soot éclatantes : 64 Ko de mémoire, un son dément, 32 couleurs parmi 4096... une technique qui assure un max. Des tas de jeux sont déjà disponibles sur cartouche

990F TTC*

Pour tout savoir sur la GX 4000 Amstrad, tapez 3615 code Amstrad, et lisez Amstrad Cent Pour Cent dans tous les kiosques.

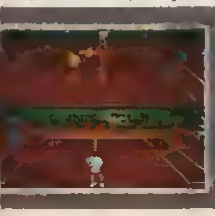
* Prix public généralement constaté

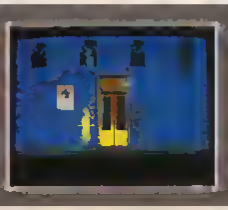
Elle est d'enfer

Amstrad et plein de nouveautés vont encore arriver

Et en plus, le jour où tu voudras évoluer vers un micro-ordinateur Amstrad 464 Plus ou 6128 Plus, tu pourras garder tes cartouches puisqu'elles sont compatibles avec ces micro-ordinateurs

La nouvelle console de jeux Amstrad GX 4000 est livrée complète, avec ses 2 manettes de jeux, le cordon de raccordement à la prise Péritel, et un jeu de simulation de course automobile « Burnin Rubber » sur cartouche





AMSTRAD

Tennis Ace

Dans notre série « oldies but goodies », voici Tennis Ace sur Master System, un jeu si bon qu'il a détourné Iggy de ses bons vieux shoot them up.

Dès le début, l'impression est très favorable : on peut choisir son joueur parmi 16 têtes de série aux caractéristiques différentes et aux noms facilement reconnaissables (genre Yannick Nova ou Yvan Lender). Plusieurs modes de jeu sont disponibles : entraînement, démonstration (match simple) ou tournoi. Dans les deux premiers, vous pouvez choisir votre adversaire, alors qu'en tournoi, vous devez affronter plusieurs joueurs à la suite, aux quatre coins du monde. Vous pouvez également choisir votre surface (gazon, terre battue ou dur), le nombre de sets et même la musique. Sega a vraiment pensé à tout.

A DEUX, C'EST MIEUX !

Encore plus fort : le jeu à deux ! Il est possible de jouer en simple l'un contre l'autre, en double contre la console ou encore en double l'un contre l'autre, le deuxième joueur étant contrôlé par la machine. Comme en solitaire, on peut choisir l'exhibition ou s'attaquer à un tournoi.

Pendant les échanges, le jeu est vu de dessus : ce n'est peut-être pas très beau, mais ça a l'avantage de la clarté. Le bouton I sert à faire les smashs et le II les lobs. Les amortis sont également de la partie : il suffit d'appuyer sur les deux boutons à la fois.

Au moment du service, l'angle change : on a droit à une superbe vue latérale du joueur. On peut faire des services plats, lobés ou slicés. Il est même possible de choisir son placement et la direction du coup. Les règles du tennis, parfaitement expliquées dans la notice (à l'intention de ceux qui ne les connaîtraient pas), sont rigoureusement respectées. Heureusement, ce souci du réalisme n'empêche pas le soft d'être très jouable. Que demander de plus ?

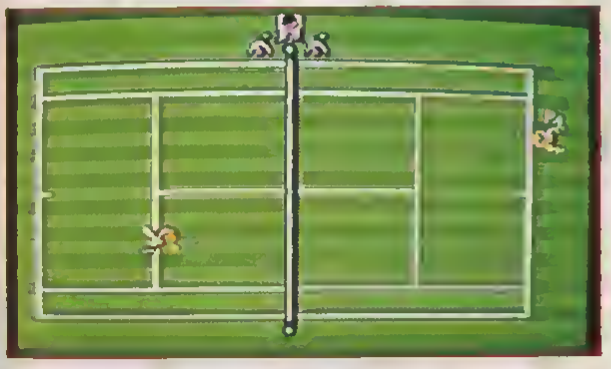
JEU, SET ET MATCH !

Une idée assez intéressante est l'amélioration du niveau du joueur. Après chaque match gagnant, on reçoit des points à répartir entre technique, puissance et vitesse d'exécution. Ces points, suivant leur attribution, font progresser votre joueur dans l'un ou l'autre de ces domaines.

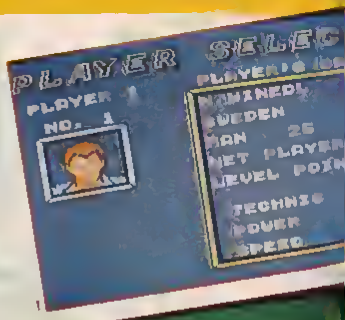
En tournoi, aussi bien qu'en exhibition, un mot de passe permet de reprendre le jeu à l'endroit où vous l'avez laissé, même après l'extinction de la machine.

En résumé, un tennis de tout premier choix, indispensable aux possesseurs de Master System ■

Iggy

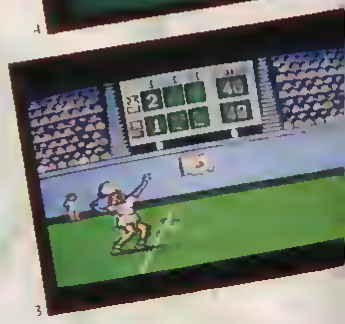


2



1

4



3

1- Choisissez votre joueur en fonction de ses capacités

2- La vue de dessus facilite la jouabilité

3- Changement d'angle de vue pour le service

4- En double, les échanges à la volée sont très rapides !

91%

EN RESUME

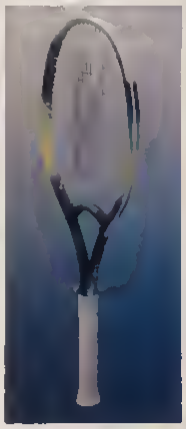
TENNIS ACE de SEGA

- Console : SEGA MASTER SYSTEM
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 69 %
- Animations : 77 %
- Son : 76 %
- Durée de vie : 88 %
- Player Fun : 94 %

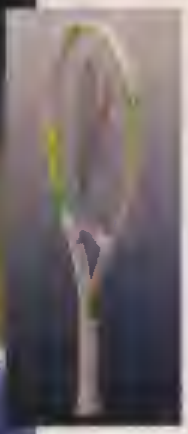
ROSSIGNOL

VOS PREMIERES ROSSIGNOL !

QUANTUM JUNIOR
A partir de 10 ans
Graphite / fibre de verre
Tamis maximid
Haute performance.
Longueur 64 cm
Raquette profilée vendue cordée



PROGRESS JUNIOR
A partir de 10 ans
Alliage aluminium
Tamis maximid
Grande maniabilité
Longueur 64 cm



PROGRESS CADET
8 - 10 ans
Alliage aluminium
Tamis maximid
Grande maniabilité
Longueur 60 cm

PROGRESS MINI
Jusqu'à 8 ans
Alliage aluminium
Tamis midsize
Grande maniabilité
Longueur 56 cm

Si tu es un petit champion de 6 ans, ta première Rossignol s'appelle Progress. Avec cette raquette métallique, à toi l'avantage !
Si tu es un grand champion de 10 ans, ta première Rossignol en fibre, c'est la Quantum. Avec elle, tu es bien parti pour la perf !

ROSSIGNOL

VICTOIRE DE L'IMAGINATION

BURO TSG

C'est cool de pouvoir jouer à deux

COLUMNS

Klax n'étant toujours pas distribué officiellement sur la Megadrive, contentons-nous de Columns pour patienter !

Les clones de Tétris ne sont décidément pas près de quitter le devant de la scène. Comme le disait Iggy dans le test de la version Master System du mois dernier, la recette est simple : on prend Tétris, on ne garde que le principe de base et on y rajoute quelques pincées de Klax.

Comme dans Tétris, des pièces tombent du haut du tableau et s'entassent au fond. Bien évidemment, le but est d'empêcher que le tableau ne se remplisse entièrement. Première différence, on ne peut pas tourner les pièces, elles tombent en colonnes et y restent jusqu'à leur immobilisation. Ce qui compte, c'est la couleur des diamants qui composent ces pièces. Il faut que trois diamants (ou plus) de même couleur soient alignés pour qu'ils s'annulent. Les couleurs peuvent être alignées horizontalement, verticalement ou en diagonale. Il est possible de modifier l'ordre des diamants à l'intérieur d'une pièce, mais seulement pendant sa chute et juste une seconde après qu'elle s'est immobilisée. Ensuite, l'ordre des diamants et la position de la pièce sur le tableau est irrémédiable.

En règle générale, les pièces tombent lentement au début, puis de plus en plus rapidement au fur et à mesure que vous franchissez les niveaux. A la fin, elles tombent si vite que vous avez à peine le temps de changer leur trajectoire. Pour survivre, il faut profiter du fait que l'on peut encore modifier l'ordre des diamants dans la pièce, un court instant après son immobilisation.

Les diamants s'emplient

TETRIS OU PAS TRISTE ?

Columns offre trois modes de jeu différents : Arcade, Original et Flash. Le premier vous aide pendant les trois premiers niveaux, le deuxième n'offre aucune fioriture. Enfin, avec le mode Flash, vous commencez avec plusieurs lignes de pièces déjà immobilisées et il faut réussir à toutes les éliminer à l'aide des pièces qui tombent pour remporter la partie.

La possibilité de jouer à deux permet de varier un peu les plaisirs. Mais ce n'est pas suffisant pour assurer une durée de vie correcte. On s'en lasse très rapidement. De plus, contrairement aux autres versions (Master System et Game Gear), il n'est pas possible de modifier le contenu des pièces, on ne peut avoir que des diamants. Pour le reste, la réalisation est plutôt bonne, à la hauteur de la Megadrive. Les graphismes sont agréables (ambiance Grèce antique !) et la bande sonore de bonne facture, comme souvent sur Megadrive. M'enfin, bon ! C'est loin d'être le jeu du siècle et à 400 balles la cartouche, c'est un peu limite ■

Crevette

2 millions au score, à vous de jouer !

74%

EN RESUME

COLUMNS de SEGA

- Console : SEGA MEGADRIVE
- Genre : jeu de réflexion
- Graphisme : 79 %
- Animation :
- Son : 82 %
- Durée de vie : 61 %
- Player Fun : 75 %

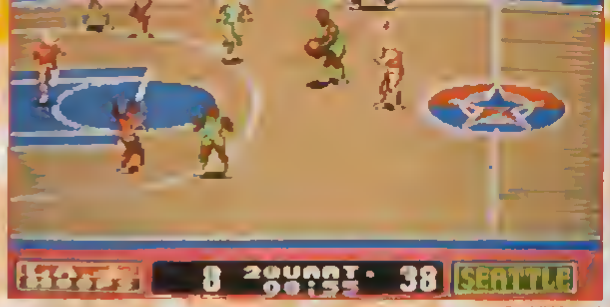
SUPER REAL BASKETBALL

Après le golf, le foot US, le football, le base-ball, les arts martiaux et la formule 1, la Megadrive continue son entraînement sportif avec du basket-ball...

Plus besoin de mesurer entre 1 mètre 95 et 2 mètres pour jouer au basket-ball ! Il suffit désormais d'allumer sa Megadrive et d'entrer sur le terrain de **Super Real Basketball**. Un ou deux joueurs peuvent prendre le contrôle d'une des huit équipes les plus cotées des USA. De Seattle à Los Angeles et de Houston à New York, à vous de trouver celle qui possède les meilleurs joueurs. Les fans seront déçus de ne pouvoir driver les Lakers de Los Angeles : les noms des teams ne sont pas ceux de la réalité (pour Los Angeles, cela devient les L.A. Hoops, surprenant !). Que ce soit en un seul match « exhibition » ou dans un tournoi complet, il existe trois niveaux de difficulté : Easy, Normal et Hard. Après avoir fait ces choix, on passe au vestiaire !

DES GRANDS BLACK AVEC UNE BASKET BLANCHE !

Tel le coach moyen, vous prenez acte des possibilités de chacun de vos joueurs pour leur attribuer leur tâche. Ils sont cinq sur le terrain. Comme dans le sport original, vos basketteurs peuvent accomplir deux missions bien distinctes : la couverture de zone ou le marquage d'un joueur adverse. La définition des rôles est très importante pour la suite car elle détermine votre puissance face à l'adversaire. Après cela, c'est parti pour un match de 20, 48 ou 80 minutes, par périodes de 5, 12 ou 20 minutes.



Ce dribble sec !

LA MAIN AU PANIER !

A peine sur le terrain, l'engagement commence. Superbe vue de haut : les deux joueurs tentent de ramener la balle dans leur camp. On passe en vue de côté, comme si on était placé dans les tribunes : simple mais efficace ! Par contre, on remarque tout de suite que l'animation n'est pas des plus rapides. Le scroll est un peu poussif, mais bon ! on pardonne. Les joueurs ne sont pas très grands, mais bien dessinés. Dommage que leur course ressemble plus à du patinage artistique qu'à de grandes enjambées sur un parquet !

On peut dribbler, faire des passes, tirer des paniers à 1, 2 ou 3 points, smasher par l'arrière ou de côté... Tout cela offre pas mal de possibilités. Dommage que la gestion de ces actions ne soit pas toujours très précise.

Les fautes aussi sont de la fête : les « marchés », les « pushing » sur l'adversaire ou encore les retours dans son camp en possession du ballon. Les sanctions tombent. L'ambiance générale du basket-ball est bien rendue. Les scènes de tir au panier sont vraiment spectaculaires. Un bon petit jeu qui peut faire un cadeau sympa pour tout possesseur de la Sega 16 bits ■

Crevette Abdul Jabbhar

Smash et contre !

Les passes sont imprécises

L'animation des lancers

83%

EN RESUME

SUPER REAL BASKETBALL de SEGA

- Console : SEGA MEGADRIVE
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 82 %
- Animation : 76 %
- Son : 89 %
- Durée de vie : 80 %
- Player Fun : 88 %

CYBER BALL

Alors que le football américain commence tout juste à se faire connaître sous nos latitudes, SEGA nous en propose une version futuriste... L'avenir s'annonce sombre !

Voyage dans le temps. Nous quittons notre époque pour anticiper sur le XXIe siècle. Le sport numéro 1 est le football américain. Jusque là, rien d'étonnant. Mais ce qui surprend, c'est que les joueurs ont été remplacés par des... robots ! Des sortes de D2R2 à chenilles, bardés d'une cuirasse à l'épreuve des chocs. La morphologie des cyberjoueurs dépend de leur fonction sur le terrain. Un receveur, par exemple, est capable de se déplier pour attraper les balles hautes et

possède deux grands paniers au bout de chaque bras. La balle est une véritable bombe à retardement qui s'échauffe au fur et à mesure que le temps s'écoule. Quand elle atteint la température critique, elle explose, détruisant le cyborg le plus proche !

Les règles ont évolué avec le temps : il n'est plus question des quatre tentatives pour remplir le contrat de dix yards imposé à l'attaque, comme on le faisait au XXe siècle. Ici, tant que la balle n'a pas explosé, l'offensive continue toujours.

QUI SE LEAGUE CONTRE VOUS ?

Avant d'attaquer le match vous devez choisir votre équipe. League ACBC ou NCBC, ces deux fédérations regroupent les 28 équipes sélectionnables. Des Buffalo Beasts aux Los Angeles Assassins, les noms aussi ont évolué ! Vous pouvez choisir n'importe quelle équipe puisque, de toute façon, elles ont toutes la même force ! Après ce choix, vous voilà sur le terrain, en position de réception du Kick Off (le coup d'envoi au foot US).

Une fois le ballon attrapé, vous dirigez un joueur de votre team. Mais, contrairement à John Madden Football qui est la référence en la matière, il n'est pas possible de dessélectionner ce joueur pendant l'action. C'est particulièrement gênant lorsqu'on est en défense et qu'on doit faire face à des retournements de situation (une interception, for example).

Comme la plupart des simulations de ce sport, un menu propose plusieurs stratégies pour l'action suivante. C'est à vous de choisir la bonne, en fonction de la position de votre équipe et de la force de votre adversaire. Malheureusement, les stratégies à votre disposition sont vraiment peu nombreuses et pas assez originales. On fait toujours appel aux mêmes. Le graphisme n'est pas extraordinaire mais il tient la route.

L'animation du terrain et des joueurs est très correcte. Mais l'intérêt du jeu n'est pas suffisant pour qu'on prenne son pied. Trop proche de la simulation pour un bon jeu d'arcade et trop éloigné des règles actuelles pour une bonne simulation... C'est ce qu'on appelle rater sa cible ! ■

Crevette, 21 ans
et toutes ses dents !

1- Sélection d'une stratégie
2- Prêt pour le baston ?
3 Touchdown !

73%

EN RESUME

CYBERBALL de SEGA

- Console : SEGA MEGADRIVE
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 79 %
- Son : 89 %
- Animation : 88 %
- Durée de vie : 50 %
- Player Fun : 59 %

OutRun

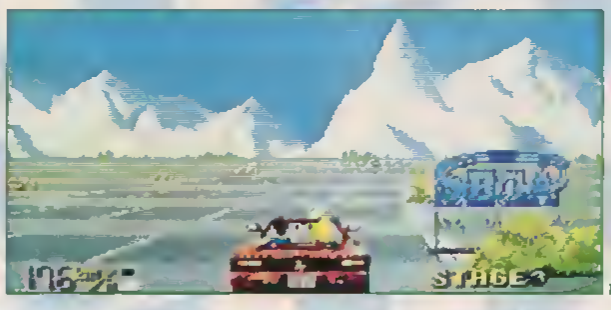
Fini les sorties avec Georgette sur mon vieux 103 miteux. Désormais, je me la joue classe : Ferrari décapotable aux côtés d'une superbe blonde. Merci Outrun !

Ce jeu est une des bornes d'arcade les plus connues de Sega et trois ans après sa sortie, il continue à remporter un succès fou dans nombre de salles. S'il y en a qui se demandent pourquoi un jeu Sega arrive sur PC Engine, alors qu'il n'est même pas annoncé sur Megadrive, je répondrais que je n'en sais rien et que là c'est pas le problème.

LA FRIME

Fondamentalement, Outrun est une course automobile. Mais ici, on abandonne les circuits sentant l'asphalte brûlé pour une promenade au milieu de paysages variés. Entre les plages californiennes, les déserts, les champs de vigne, les montagnes et les autres lieux enchanteurs qui vous attendent, vous allez voir du pays.

La course est divisée en cinq étapes qu'il faut franchir dans les temps, sous peine de disqualification. A chaque étape, vous tombez sur un embranchement qui vous propose deux parcours différents. Une bonne idée qui prolonge la durée du jeu : lorsque vous connaissez un parcours par coeur, rien ne vous empêche de varier les plaisirs et d'en choisir un autre. Pour éviter de vous embrouiller les pinceaux devant votre copine (la honte !), il n'y a que deux vitesses : low et high.



1

LE FUN

Tout comme Afterburner ou Thunderblade, Outrun fait partie des programmes difficiles à adapter sur console. La majeure partie de l'intérêt de ce type de jeux réside en effet dans leur réalisation hallucinante. Or seule la puissance incroyable de la borne d'arcade permet ce genre de prodige. Sur nos consoles adorées, il est nécessaire de faire des concessions. Ici, les programmeurs ont mis l'accent sur la rapidité de l'animation, au détriment de sa fluidité. On peut dire que c'est réussi: malgré la taille impressionnante des sprites sur le bord de la route, Outrun est une des courses de voitures les plus rapides disponibles sur Nec. De plus, les graphismes et les musiques étant très corrects, on y retrouve toutes les sensations du jeu d'arcade. A grande vitesse, on y croit vraiment et on a mal au coeur en franchissant les bosses.

Si vous recherchez une simulation réaliste, avec boîte de vitesses complexe et tout et tout, vous n'aimerez pas ce soft. Mais si vous recherchez avant tout les sensations fortes et le fun, Outrun ne vous décevra pas. C'est avec Chase HQ une des meilleures courses « arcade » sur PC Engine. Et puis qui refuserait une petite virée en Ferrari ? Pas moi en tout cas ■

Iggy frime méchamment

2

3

1- Une pancarte Sega dans un jeu Nec ?
2- Attention les yeux !
3- Impressionnant, le decor !

85%

EN RESUME

OUTRUN de NEC AVENUE

- Console : NEC PC ENGINE
- Genre : arcade
- Graphisme : 82 %
- Animation : 92 %
- Son : 78 %
- Durée de vie : 75 %
- Player Fun : 88 %

SAINT DRAGON

Le nouveau héros à la mode dans les salles d'arcade a une grande gueule et une longue queue frétillante. Mais ce n'est pas une crevette. Non, non ! C'est un dragon.

Loin dans l'espace, il y a fort longtemps, des êtres maléfiques créèrent des robots pour accomplir leur sale besogne de destruction. Un jour, l'un d'eux se rebella contre ses maîtres et choisit de défendre la paix... Depuis, on le connaît sous le nom de Saint Dragon.

NE LAISSE PAS TRAINER TA QUEUE N'IMPORTE OU !

Le pilotage d'un dragon robot est assez éloigné de celui d'un vaisseau spatial normal. En effet, vous ne déplacez que sa tête qui est également la seule partie vulnérable. Le reste de son corps suit ses déplacements, un peu à la manière d'un serpent. Jusque-là, rien d'extraordinaire ! Ce qui est vraiment intéressant, c'est que ce corps totalement invulnérable peut être utilisé comme bouclier.

Il faut une période d'adaptation, mais avec un peu d'entraînement, on parvient parfaitement à se protéger des projectiles. Cette queue peut aussi être utilisée pour détruire : il suffit de la laisser pendre, alors que la tête est hors de portée, pour toucher vos ennemis sans risque.

TOUT FEU TOUT FLAMME !

Comme tout dragon (même robot), Saint Dragon peut cracher des flammes : pour cela, il lui suffit de récolter un bonus. Sinon, il doit se contenter d'un tir normal, ce qui n'est déjà pas si mal ! Surtout lorsque des bonus le portent à la puissance maximale. D'autres pastilles lui permettent également d'améliorer sa vitesse ou devenir invincible pendant quelques secondes.

Un robot buffle d'enfer

Restez au centre de l'ecran !

Ce ne sera pas du luxe, puisque le jeu est assez dur. Parole d'Iggy ! Vous en baverez avant de venir à bout des six niveaux et vous remercierez Aicom d'avoir prévu un " continue " infini.

Heureusement, on trouve souvent des coins de l'écran dans lesquels on est complètement à l'abri. Rien que pour vous, voici celui du premier level : mettez-vous en haut à droite, protégez-vous avec votre corps et ne redescendez que pour récupérer les bonus. Merci qui ?

Avec ce truc, et un peu de persévérance, vous pourrez admirer les superbes animaux robotisés qui parsèment ce jeu : les panthères et le buffle du premier niveau m'ont halluciné, mais les autres sont également très beaux. Si ça ne vous suffit pas, les musiques géniales et les animations réussies vous achèveront. Toi qui aime les shoot them up, tu ne peux pas passer à côté de ce soft ■

Iggy

Ca sent le roussi

90%

EN RESUME

SAINT DRAGON
de AICOM

- Console : NEC PC ENGINE
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 90 %
- Animation : 81 %
- Son : 94 %
- Durée de vie : 87 %
- Player Fun : 94 %

Depuis quelque temps, ceux qui ont une Nec n'avaient pas de bon jeu de plate-forme à se mettre sous la dent. Rien que pour eux, voici Zipang. Iggy être content !

Zipang, c'est l'histoire d'un petit samouraï qui se retrouve coincé au milieu de tableaux infestés d'ennemis. Mais attention, il ne s'agit pas de n'importe quel samouraï ! Notre bonhomme est non-violent.

LE COUP DE L'EPEE MAGIQUE

Il n'est donc pas question qu'il utilise son épée pour exploser les affreux. Celle-ci ne lui sert qu'à créer ou à détruire des rochers. C'est pratique pour se faire des petits escaliers et aussi pour se débarrasser des monstres. Il suffit de créer un rocher et, lorsque le monstre s'aventure dessus, donner un coup dans la pierre : l'ignoble s'écrase par terre.

Après quelques tableaux, des ennemis invulnérables font leur apparition : il va falloir sauter au bon moment ! Malgré tous ces problèmes, le samouraï récolte des diamants, ainsi que quelques bonus bien pratiques comme les Fireballs. Attention ! Ne tardez pas trop pour trouver la porte qui mène au tableau suivant : le temps est limité. Lorsque la musique s'accélère, c'est le début de la fin. Ne déprimez pas : un système de mot de passe permet de quitter le tableau que vous avez fini.

Zipang accorde une place bien plus importante à la réflexion que la plupart des jeux de plate-forme : à chaque tableau, il faut se creuser la tête pour trouver le parcours idéal. Action et réflexion, le cocktail qui tue ! J'adore.

LA COPIE, ÇA A PARFOIS DU BON

Je vois déjà les vieux de la vieille me dire que tout ça leur rappelle étrangement Solomon's Key, déjà disponible sur Nintendo et sur la plupart des micro-ordinateurs. Ils n'ont pas tout à fait tort. D'ailleurs, Zipang s'inspire tellement de l'illustre ancêtre qu'on peut même parler de pompage.

En tout cas, ce ne sont pas les possesseurs de PC Engine qui vont s'en plaindre, puisque jusqu'ici, Solomon's n'avait pas été adapté sur leur bécane adorée. Comme on pouvait s'y attendre, les capacités de la Nec font la différence : niveau réalisation, Zipang enfonce toutes les autres versions de Solomon's. Les graphismes sont super mignons, l'animation très sympa et les musiques excellentes. Comme en plus, le jeu est aussi passionnant que son modèle, vous n'avez aucune excuse ! Allez vite l'acheter. Vous verrez : un peu de réflexion, ça ne fait pas de mal entre deux guerres spatiales ■

Iggy

1- Les boules sont invulnérables !
2- Le samouraï crée un rocher
3- Oh, la belle bleue !

88%

EN RESUME

ZIPANG de PACK IN VIDEO

- Console : NEC PC ENGINE
- Genre : jeu de réflexion
- Graphisme : 75 %
- Animation : 73 %
- Son : 85 %
- Durée de vie : 90 %
- Player Fun : 92 %

Tiens, pour une fois, un shoot them up possède un scénario original. Fini les vaisseaux spatiaux ou les mutants intersidéraux. Cette fois-ci, on s'attaque à des jouets. Que voulez-vous, ma brave dame ? Tout change de nos jours !

L'ignoble Gamma a volé tous les jouets du magasin et s'abrite dans sa forteresse, protégé par son armée d'automates maléfiques. Trois garçons volants (cherchez

pas, ça existe) se lancent à l'attaque. Chacun possède sa propre arme, épée, pistolet ou boomerang, et vous passez de l'un à l'autre en appuyant sur le bouton de tir. Comme vous vous y attendiez sûrement, ils accumulent des bonus qui augmentent leur puissance de feu et peuvent même les rendre invulnérables. Ce ne sera pas de trop car croyez-moi, niveau agressivité, un train électrique, un ours ou un canard en plastique n'ont rien à envier à un alien. De toute façon, si la mission se révélait trop dure, trois niveaux de difficulté sont proposés.

Toy Shop Boys est un petit jeu agréable qui éclatera les plus petits. Les grands, par contre, risquent de faire un peu la tête en voyant la réalisation. Bien sûr, c'est mignon, mais on a déjà vu plus impressionnant sur Nec. En fait, les avis sont partagés. Crevette et moi, on n'a pas vraiment craqué. Mais Robby, Wonder Fra et Wolfen se sont bien amusés. A vous de voir ! A moins de vouloir faire plaisir à votre petit frère, je vous conseille tout de même d'aller faire un tour du côté de Saint Dragon ou de Burning Angel. ■

Iggy

76%

EN RESUME

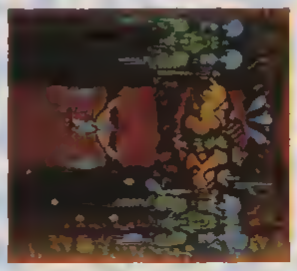
TOY SHOP BOY
de VICTOR MUSICAL

- Console : NEC PC ENGINE
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 67 %
- Animation : 73 %
- Son : 83 %
- Durée de vie : 78 %
- Player Fun : 80 %

La PC Engine ressemble de plus en plus à un paradis pour fans de shoot them up. Nous avons à peine le temps de tester le dernier sorti qu'un nouveau arrive à la rédac. C'est reparti pour une nouvelle guerre spatiale !

Je ne vais pas vous parler du scénario puisqu'il n'a absolument aucun intérêt. Par contre, vous serez certainement contents de savoir que cette fois-ci, c'est sur un scrolling horizontal qu'il faut exterminer les aliens. Votre vaisseau, dernier cri de la technologie, est assez bizarre : il possède un bec. Un bec ? Eh oui, un bec ! Un bec de métal que vous pouvez même ouvrir et qui détruit aussi bien les ennemis que leurs missiles. C'est très efficace. Mais n'oubliez pas que le reste de votre carlingue est vulnérable !

Côté attaque, outre le tir classique et les armements supplémentaires, vous pouvez entourer votre vaisseau d'une bulle qui détruit tout ce qu'elle touche. Classieux, l'engin !



Violent Soldier n'est pas un mauvais soft, loin de là. Malgré des graphismes assez moyens, c'est un jeu agréable et bien réalisé. Le problème, c'est la concurrence : il y a tellement de shoot them up sur Nec qu'on est obligé de se montrer très exigeant. Je sais, je suis dur, mais c'est pour votre bien ■

Iggy, qui veille sur vos sous

75%

EN RESUME

VIOLENT SOLDIER
de IGS

- Console : NEC PC ENGINE
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 77 %
- Animation : 74 %
- Son : 85 %
- Durée de vie : 80 %
- Player Fun : 83 %

Burning Angels

Si comme moi vous trouvez que les shoot them up manquent de femmes, réjouissez-vous. Les Burning Angels sont deux et ce sont des ladies. Sympa, non ?

Tiens, cette fois-ci, il y a un scénario ! Une scientifique a été kidnappée par le méchant de service. Les Burning Angels, deux pilotes spécialisées dans les missions impossibles, vont tout faire pour la délivrer. Pas très original tout ça ! Mais comme on a droit à un petit dessin animé au début du jeu, ça ne fait pas de mal du tout.

ELLES ASSURENT LES NANAS !

Une bonne surprise pour commencer : à deux, on joue simultanément. Ça tombe bien ! A *Player One*, on adore faire équipe contre les aliens. D'autant plus que, contrairement à Aero Blaster, les deux appareils, le Phénix et le Dragon, possèdent des armements différents. En mode solitaire, vous dirigez l'un des deux. Au choix...

Encore plus fort : en appuyant sur select et sur l'un des boutons de tir, les vaisseaux fusionnent, soit pour avoir un méga blast, soit pour se transformer en oiseau de feu qui brûle tout ce qu'il touche. Méchamment efficace contre les monstres de fin de niveau. Comme d'habitude, vous pourrez améliorer votre armement en récoltant des bonus.

DE BIEN BELLES IMAGES !

Un shoot them up mal réalisé, c'est un peu comme une Tortue Ninja sans pizza (ou Crevette sans Coca...). Pas de souci à se faire de ce côté-là. Les graphismes sont sympas et variés, surtout en ce qui concerne les décors. Mais c'est surtout l'animation qui m'a halluciné. En effet, vous aurez droit à de superbes scrollings sur plusieurs plans. Imaginez : vous arrivez dans le ciel et vous passez sous un nuage pendant que votre copain passe au-dessus. Plutôt cool, l'effet de profondeur, non ?

Au troisième niveau, ce sont carrément quatre niveaux de scroll qui vous attendent - impressionnant ! Côté animation des vaisseaux, pas de problèmes non plus : malgré leur nombre et leur taille impressionnante, c'est rapide et fluide... Parfait quoi ! En bonus, vous aurez même droit à quelques dessins des girls (aooouh !) entre chaque niveau et aussi à une splendide animation de flamme au début.

Sans être d'une originalité débordante, Burning Angel est un shoot them up de premier choix, aussi beau qu'agréable à jouer. J'aime ! ■

Iggy, King of the autofire

1- Efficace, le coup du Phénix !
2- A deux, c'est plus cool
3- Scrolling sur quatre plans d'enfer

89%

EN RESUME

BURNING ANGEL
de NAXAT

- Console : NEC PC ENGINE
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 80 %
- Animation : 89 %
- Son : 71 %
- Durée de vie : 78 %
- Player Fun : 90 %

CIBER COMBAT POLICE

L'ignoble Docteur Mozuma avait déjà menacé le monde dans Cyber Cross. Vous ne vous en souveniez pas ? Moi non plus ! L'infâme a décidé de se venger.

Pour contrecarrer ses plans, Cyber Wider, un flic d'élite, se lance à l'assaut de son repaire. Le problème, c'est que le bon docteur a posé à tout : pour se défendre, il a élevé amoureusement une armée de mutants, tous plus hideux les uns que les autres. Le pauvre petit policier, qui n'a que ses poings et ses pieds pour se battre, est assez mal parti. Heureusement, comme tout héros japonais qui se respecte, il peut revêtir une armure de combat. Pour cela, il lui suffit de récolter des bonus qui augmentent sa barre d'énergie. Quand celle-ci est suffisamment haute, il se transforme en machine à détruire les mutants. Efficace, surtout lorsqu'après avoir ramassé d'autres bonus, il échange son épée contre un pistolet plus efficace.

Sans être un must, Cyber Combat Police est très sympa. Grâce aux superbes graphismes (les décors et les monstres de fin de niveau sont d'enfer) et à la variété des situations, on ne s'ennuie pas une seconde. Lors de certains stages, Cyber va jusqu'à enfourcher une moto volante

pour une petite partie de shoot them up. Quand je vous aurai dit qu'il y a douze niveaux à traverser, vous comprendrez que cette cartouche est le cadeau idéal pour tous les fans de Bioman. ■

Iggy (aimerait bien se transformer en robot)

79%

EN RESUME

CYBER COMBAT POLICE
de FACE

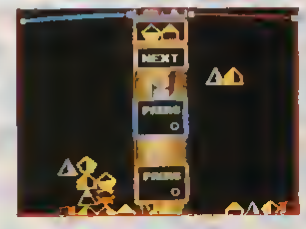
- Console : NEC PC ENGINE
- Genre : jeu de combat
- Graphisme : 88 %
- Animation : 77 %
- Son : 79 %
- Durée de vie : 92 %
- Player Fun : 85 %

La PC Engine devait bien être la dernière machine à ne pas avoir son clone de Tétris. Le voilà, tout nouveau, mais pas très beau ! Il s'appelle Spin Pair.

Qui dit Tétris, dit objets qui tombent dans une cuve. Dans Spin Pair, ce sont des formes géométriques regroupées par deux, un peu comme des dominos. Chaque forme possède une partie ombrée et une partie claire. Le but est de réunir des objets de même forme dont les ombrages se complètent. Les deux pièces s'imbriquent alors l'une dans l'autre et disparaissent. Pendant la chute des objets, vous pouvez modifier la position des ombres et intervertir les deux pièces. Facile ? Attendez un peu que ça s'accélère, vous allez voir vos nerfs...

Deux modes sont disponibles (le mode « normal » et le mode « story »), mais il est également possible de jouer à deux. Les heureux possesseurs de GT ont même droit à un mode spécial prévu pour relier deux consoles entre elles. Côté réalisation, ne vous attendez pas à des prodiges : graphisme et animation sont le plus souvent au minimum vital. Bien que ce genre de jeu puisse s'en passer, il aurait été très sympa d'avoir des beaux décors et des dessins animés entre chaque niveau. Par contre, les musiques sont vraiment réussies.

Sans être particulièrement



impressioooant, Spin Pair est un jeu agréable, d'un type encore peu exploité sur PC Engine. Un achat indispensable si vous aimez réfléchir à toute vitesse. ■

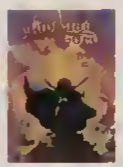
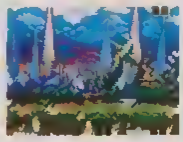
Iggy

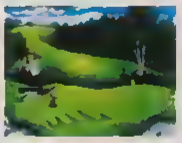
79%

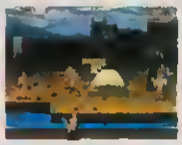
EN RESUME

SPIN PAIR
de MEDIA RINGS

- Console : NEC PC ENGINE
- Genre : jeu de réflexion
- Graphisme : 58 %
- Animation : 55 %
- Son : 89 %
- Durée de vie : 78 %
- Player Fun : 88 %





N'hésitons pas à le dire, ...
elle est tout simplement parfaite

"Cette machine d'arcade
dans un boîtier de console
est, de très loin,
ce qui se fait de mieux
dans le genre..."

TILT

"Mieux que la Neo Geo,
j'y crois pas..."

JOYSTICK

IMPORTATEUR ET DISTRIBUTEUR
GUILLEMOT INTERNATIONAL
TEL : 99.08.90.88 FAX : 99.08.94.17 TELEX : 740571

CASTELVANIA

Parmi vos SOS, nombreuses sont les lettres demandant de l'aide pour Castelvania. Désormais, vous allez enfin pouvoir être en mesure de terminer ce jeu.

En quatre pages, il était impossible de donner, et les plans des châteaux, et ceux de la campagne castelvanienne. D'autre part, son aspect change en fonction des objets en votre possession. J'vous dis pas...

REVELATIONS DIVINES

Contrairement à la première version de Castelvania, Simon's Quest II n'est pas un jeu d'aventure dont l'évolution est linéaire, mais un jeu où l'exploration et la réflexion sont de mise pour retrouver les cinq morceaux manquaots du corps de **Dracula**.

Dès le début, ne tenez pas compte des « indices » que vous donnent les habitants de la ville où commence votre aventure : ce serait la meilleure façon pour ne plus rien comprendre. Il s'agira plutôt de suivre scrupuleusement l'aide de jeu proposée. Cela peut paraître idiot, mais certaines actions indispensables à effectuer ne sont expliquées nulle part. Par exemple, pas deux fois au cours du jeu, vous aurez à vous recueillir et prouver votre foi à votre dieu pour qu'il vous ouvre le passage ; vous y auriez pensé vous ?

Au long de votre quête, vous devrez retrouver certains **objets indispensables**, ainsi que cinq morceaux du corps du comte. Enfin, il vous faudra les réunir dans son palais et le vaincre. Pour cela vous devrez vous équiper et bien sûr vaincre une multitude de monstres pour augmenter votre réserve d'or. Vous devrez également accroître votre énergie vitale en progressaot en niveau. Ceci vous obligera souvent à nettoyer la campagne environnante de toutes les **créatures maléfiques** qui la peuplent. Les attaques de ces monstres sont nombreuses, mais, fort heureusement, leur vulnérabilité est grande.

LES VILLES

C'est dans les villes qu'il vous sera possible d'acheter les armes. Notamment celles qui vous serviront en combat de mêlée, telles que le fouet et l'étoiles du matin, pour ne citer qu'elles. Précisons que c'est dans la première ville qu'il vous faudra acheter l'eau bénite et vous procurer le premier cristal dont l'utilité est expliquée dans les lignes suivantes. Parfois, les maisons dans lesquelles vous entrerez sembleront vides. Dans ce cas, n'hésitez pas à lancer des fioles d'eau bénite au sol ou au mur pour révéler des pièces secrètes. Procurez-vous également de l'ail et du laurier auprès de vieilles marchandes. Pour finir, c'est encore à l'église que le prêtre pourra remonter vos points de vie.

LE CORPS DU COMTE

C'est dans **cinq palais**, répartis dans le pays de Castelvania, qu'il vous faudra le trouver. Chacun de ces palais contient une des parties à réunir, ainsi que la plupart des objets mystiques. Bien évidemment, l'élément que vous recherchez se trouve au plus profond des châteaux, dans une salle protégée par une barrière magique. Il vous faudra donc auparavant trouver la vieille femme qui acceptera de vous céder un pieu de chêne contre 50 pièces d'or. Une fois que vous le posséderez, vous pourrez enfin briser la magie protectrice et vous emparer des organes de Dracula.

Ne tenez pas compte des informations de la doc concernant les pouvoirs des organes. Il s'avère en effet que seuls certains d'entres eux en ont réellement. Citons, pour exemple, **le globe oculaire** (qui vous permet de voir les indices dissimulés n'importe où) et **la côte de Dracula** (qui fait office de bouclier).

PREMIER PALAIS

Après avoir fait l'indispensable, à savoir acheté l'eau bénite et trouvé le cristal, quittez la ville en em-

Sauvé, l'église !

Palais I

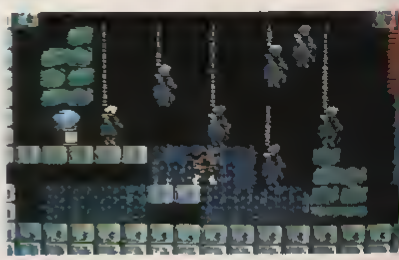
pruntant le chemin de droite. Dans la campagne, vous récolterez les premières pièces d'or et les premiers points d'expérience, mais également vos premières blessures. Continuez jusqu'à ce que vous voyiez le premier grand escalier qu'il vous faudra descendre. Une fois en bas, vous découvrirez une autre ville dans laquelle vous irez directement à l'église. Ensuite, procurez-vous des herbes et, si possible, une arme plus puissante.

Dans les bas niveaux d'expérience, tachez de vous trouver en ville à la tombée de la nuit car la puissance des créatures maléfiques est alors doublée, voire triplée. Au lever du jour, repartez par l'escalier que vous avez pris précédemment et continuez sur votre droite. Très rapidement, vous découvrirez le premier palais. Une fois entré, sélectionnez le cristal blanc. Celui-ci révélera un ascenseur fantomatique vous permettant d'entamer l'exploration. Suivez les indications du plan pour trouver la marchande de pieu, puis allez dans la grande salle aux pendus pour découvrir enfin le premier morceau : la côte de Dracula.

DEUXIEME PALAIS

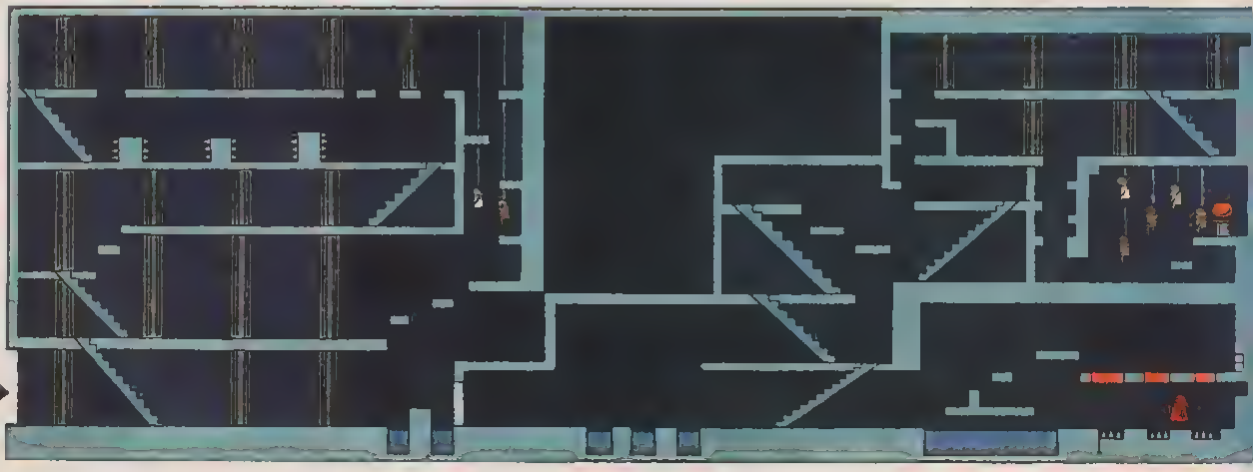
En continuant votre progression sur la droite, vous finirez par découvrir la seconde ville, dans laquelle un homme vêtu de gris échangera votre cristal blanc contre un bleu. Le cimetière est à proximité. C'est là où vous obtiendrez le poignard d'argent. Pour cela, vous devrez invoquer une sorcière en jetant une branche de laurier.

Ensuite, toujours sur la droite, un lac infranchissable semblera signifier la fin de votre exploration dans cette direction. Sélectionnez le nouveau cristal et agenouillez-vous quelques secondes au terme desquelles s'ouvrira un passage menant au fond de l'eau. Comme dans la légende de la Table ronde, un château vous y attend. Il s'agit du second palais. Suivez les mêmes conseils que pour le précédent et prenez le chemin du bas pour y trouver le coeur du comte.

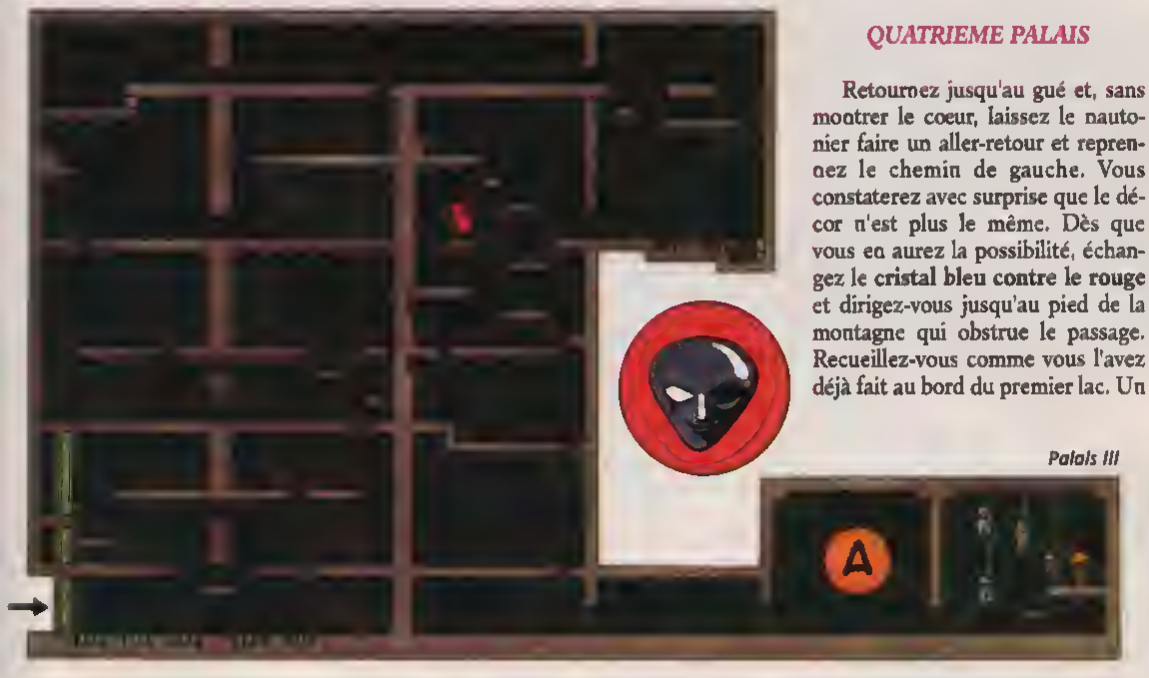


Le coeur de Dracula enfin à portée

Palais II



CASTELVANIA



Palais III

QUATRIEME PALAIS

Retournez jusqu'au gué et, sans montrer le coeur, laissez le nautonier faire un aller-retour et reprenez le chemin de gauche. Vous constaterez avec surprise que le décor n'est plus le même. Dès que vous en aurez la possibilité, échangez le **cristal bleu contre le rouge** et dirigez-vous jusqu'au pied de la montagne qui obstrue le passage. Recueillez-vous comme vous l'avez déjà fait au bord du premier lac. Un tourbillon magique vous emportera alors directement au pied du quatrième palais.

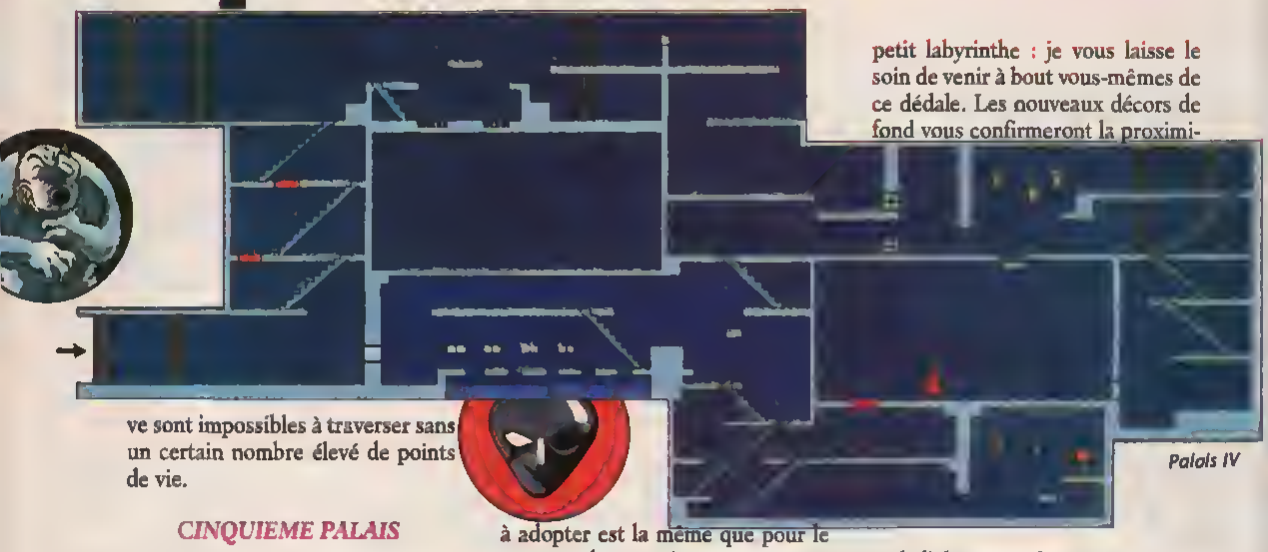
Dans les précédents châteaux, les trappes étaient de rigueur. Cette fois-ci, il n'y en a plus, mais il faut quand même visiter la quasi-totalité du dédale. Après avoir rencontré de nouveau la vieille marchande, vous trouverez l'ongle manquant.

Ensuite, il vous faudra être à un minimum de niveau 5 : les lacs de la-

TROISIEME PALAIS

A présent c'est sûr : plus aucune voie sur la droite ! Rebroussez chemin jusqu'à la ville de départ et prenez cette fois le chemin de gauche. Un passeur à l'allure macabre vous proposera de traverser le lac. En lui montrant que vous possédez le coeur du vampire, il vous mènera pratiquement au seuil du troisième palais qui renferme l'oeil. Cette fois, un garde puissant surveille le trésor : il s'agit du **masque de Dracula**, masque qu'il vous faudra vaincre à l'aide de la lame d'argent. Sa mort vous rapportera le poignard d'or, indispensable pour tuer le fameux comte. En continuant sur la gauche, la vieille marchande, devenue riche grâce à vous, vous fera don d'un **diamant** très efficace comme arme de jet.

Quelques mauvaises fréquentation à éviter.



Palais IV

ve sont impossibles à traverser sans un certain nombre élevé de points de vie.

CINQUIEME PALAIS

Une fois sorti, reprenez votre inexorable marche vers la gauche jusqu'à un nouveau lac. Là, une épreuve de foi sera nécessaire. Vous arriverez dans une espèce de labyrinthe infesté de trappes vicieuses qui sont à éviter si vous avez les nerfs fragiles. De toute façon, il n'y a **rien à y trouver**, si ce n'est le fouet de feu, situé au rez-de-chaussée.

Attention ! Si vous ne possédez pas l'étoile du matin, la marchande refusera de vous vendre l'arme suprême. Montez ensuite au premier étage, en négligeant les accès aux niveaux supérieurs, et continuez sur la gauche. Vous arriverez finalement au cinquième et dernier palais où se trouve une bague, gardée par la **mort en personne**. La technique à adopter est la même que pour le masque du vampire et vous parviendrez, sans problème, à vous emparer de la bague et de la croix.

Cette fois, ne continuez plus sur la gauche, sous peine d'avoir fait le tour du monde de Castelvania et de vous retrouver dans le premier cimetière. A l'endroit où le poignard d'argent vous avait été remis.

L'ANTRE DE DRACULA

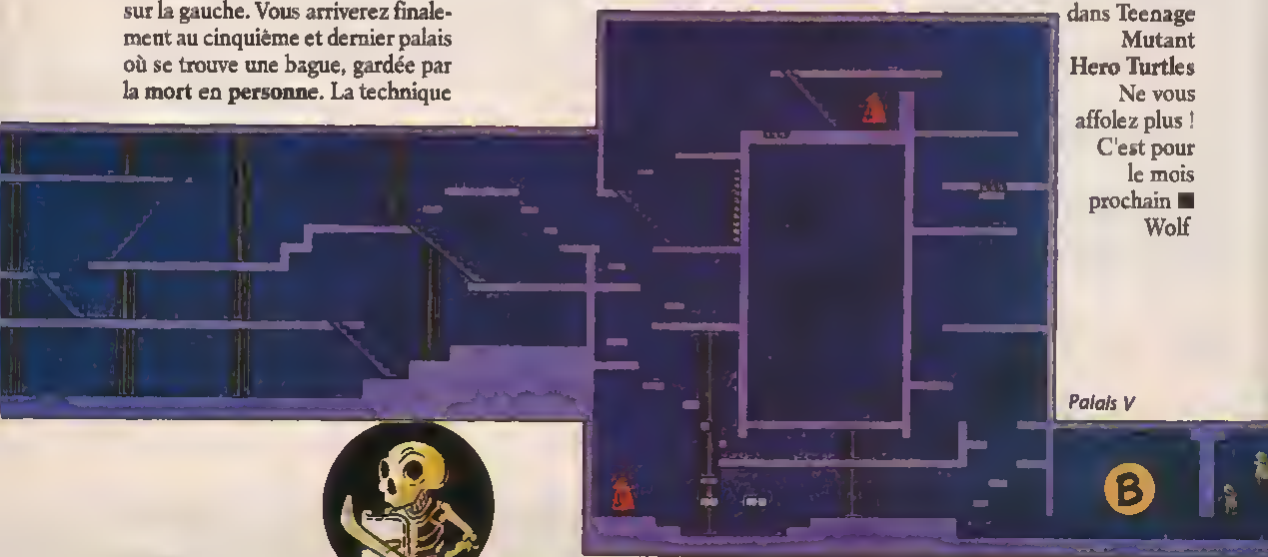
A présent, repartez sur votre droite. Le paysage sera encore différent. Maintenant que vous avez tout ce que vous deviez trouver, le chemin menant au comte Dracula vous est ouvert. Son château est un petit labyrinthe : je vous laisse le soin de venir à bout vous-mêmes de ce dédale. Les nouveaux décors de fond vous confirmeront la proximité de l'ultime combat

Sans plus de difficulté qu'avec le masque et la mort, vous vaincrez le seigneur vampire à l'aide du poignard en or.

UN PEU LASSANT

Trop facile dans les combats importants, Simon's Quest déçoit par le peu d'explications données dans la notice. Vraiment, il fallait être très inspiré pour finir ce jeu ! Il reste à espérer que la lassitude ne vous aura pas fait abandonner en cours de partie.

Il se trouve que vous êtes également nombreux à être bloqués dans Teenage Mutant **Hero Turtles** Ne vous affolez plus ! C'est pour le mois prochain ■ Wolf



Palais V

Vds console NINTENDO + adaptateur japonais + 5 jeux (trois cartouches françaises . Castelvania, Pro Wrestling, Double Dragon II , 2 cartouches japonaises Robo cop et Dragon Spirit) Etat neuf, achetés en avril 1990 et encore sous garantie Prix 1 500 F Tél 44 79 05 90 après 19 h

Vde SEGA 8 bits + 6 jeux Shinobi, Double Dragon, Altered Beast, Enduro Racer, Fantasy Zone, Super Tennis Valeur 2 000 F, cédé à 1 500 (à débattre) Contacter Julien au 78 91 93 13

J'ai 2 cartouches NINTENDO à vendre pour les passionnés d'aventure et d'action. Metroid 300 F, et Trojan . 250 F Pour tout renseignement, composez le 39 78 40 03.

Adhérez vite au Méga-SEGA CLUB 93 Réunions, bulletin mensuel, contacts, location de jeux, offres spéciales Megadrive et Master System Ecrivez vite à Anthony Sage (Sega Club 93), 56, rue Loubet, 93200 Reponse assurée

A vendre cartouche de jeu NINTENDO: Metal Gear, pratiquement neuve (3 mois) pour cause de plusieurs arrivées au bout de la mission 300 F à débattre Bruno Gradecki, 2 rue Gellen, 77260 Le Ferté sous Jouarre. 60 22 30 19

Urgent ! Vds NINTENDO NES (encore garantie 9 mois) + Zapper, Duck Hunt, Mario 1 et 2, Zelda 2, Tortue Ninja, Double Dragon 2. Valeur réelle 2 950 F, laissé à 1 900 F. Téléphoner au 69 07 73 00 ou écrire à Richard Pasquier 14, allée des moulins, Abbaye, 93190 Gif/Yvette.

A vendre nombreux jeux SEGA 8 bits de 100 à 150f ou à échanger contre jeux 16 bits MENGUY Jean-Philippe, Permenou Plouguiel, 22220 Tréguier Tel 96 92 36 83

Vds jeux NINTENDO Soccer 150 F, Wizards and Warriors 205 F + Zapper, Duck Hunt, Hogans Nelley 300 F Le tout en bon état Contacter Frédéric au 40 71 07 89

Echange, achète, vends cartouches pour Atari LYNX et Atari VCS. Possède import USA. GAYRAT Richard, 13, rue Antheard, résidence étudiante, ch. 309, 38000 Grenoble.

Desire vendre (60 F pièce) ou échanger My Hero et Fantasy Zone 2 contre jeux d'action au combat. Sébastien GAUDIANO, 2, allée Charles Quilin, 94500 Champigny/Marne au 48 82 11 29

Cherche à acheter Punh Out sur NINTENDO De préférence sur Taurs . 47 51 48 55.

Achète Console MEGADRIVE + manette + Altered Beast en bon état pour la somme de 500 ou 700 F (avec facture si possible) Ecrire à KAUFELD Eric, 2, rue Rapp, 67300 Schiltigheim.

Occasion à saisir vends console SEGA Master System en très bon état + phaser + 5 jeux Vigilante, Hang-On, Marshman Shooting, Safari Hunt et Top Shooting pour 950 F Pierre-Henri 44 60 95 46 après 18 h

Vds SEGA Master System, phaser, 11 jeux 1 000 F Possibilité de vente au detail

Cherche des jeux pour Megadrive Tél. : 43 50 28 74.

Vds SEGA Master System + 8 jeux (Wonder Boy II et III, Vigilante, Galaxy Force) Le tout 1 000 F Tél après 17 h 30 au 20 51 88 31

Cherche correspondant(e)s pour LYNX, intelligent(e)s, pas trop sérieux Yann CATEL, 4, av du Général de Gaulle, 59130 Lambarsart.

Vde Console SEGA 8 bits + 2 manettes + 5 jeux (Double Dragon, Wonder Boy III R-Type, Space Harrier, Hong-On) + plusieurs revues (Player One, Joystick Micro New) Achetée le 2/7/90 (encore 8 mois de garantie) au prix de 1 900 F (très bon état), vendue 1 500 F à débattre. Anthony au 34 71 84 14 après 20 h.

Urgent · cherche jeux pour le SEGA Master System (de 50 à 100 F) Téléphoner au (1) 30 43 02 11 après 18 h Demander Pierre-Hervé.

Pour SEGA, échange jeux dont des hits tels que Shinobi Double Dragon, Fire Forget II, Chase HQ, RC Grand Prix, Space Harrier, Hang On, et cherche World Grand Prix, Golden Axe Découvrez mes autres jeux au 46 94 53 96.

Vde Console NINTENDO + 6 jeux : Rygar, Mario Bros, Castelvania, Pro-Wrestling, Urban Champion, Volley Ball Alexandre · 78 50 72 86.

Vds NES + 4 jeux (SMB1, Metal Gear, Ghost & Goblins, Rush'n attack 1 200 F Possibilite de vente jeux séparés 200 F Yann au 39 75 39 82

Vds SEGA Master System + light phaser + 7 jeux Etat neuf, sous garantie 1 400 F (91) Tél · 69 38 80 04

Vde cartouches NINTENDO : Donkey Kong I, Zelda, Metal Gear, Nach Rider an lot (550) ou séparément. Le tout an très bon état. 31 84 13 74, Nicolas (Calvados).

Vde console NINTENDO (janvier 90) avec 2 paddles et 13 jeux (Zelda, Super Mario, Goonies II, Trojan, Top Gun) Valeur réelle 5 380, vendus 2 800 F à débattre Demandez Lucas au 45 80 55 43 après 18 h

NINTENDO Vds 200 F ou échange Robo Warrior contre Megaman, Rush n Attack, Track & Field II, Metroid Appeler Michaël toute la journée dimanche et mercredi ou de 18 à 19 h au 59 71 53 29

Vde console NINTENDO avec 5 jeux (Golf, Mario, Zelda I...). Le tout 1 200 F ou lieu de 2 500 F Appelez ou 93 75 58 32.

Vds console NINTENDO avec phaser et 7 jeux Le tout cédé 1 500 F pour une valeur de 3 000 F (à debattre) 42 01 81 05 sauf samedi et dimanche Demandez David

Achète *PLAYER ONE* n° 1 at 2 Alexandre LEJEUNE, 63, rue Charnlais, 62700 Bruay-la-Buissière

Echange Sega 8 bits et NINTENDO, chacune avec 3 jeux contre NEC Core Grafx avec au moins 2 jeux. Contactez Dani au 40 21 77 98 de 17 à 20 h.

Vds Jeux NINTENDO · Zelda II et Life Force (290 F pièce), Kung-Fu (200 F), Simon s Quest (500 F) + Pistolet ZAPPER, Mario bros I, Duck Hunt (400 F le lot) Fabrica LOURENCO, Mesnil St Père, 10140 Vendeuvre/Barse Tél 25 41 25 79.

Vds console LYNX + 6 jeux (California-Games, Gates Of Zendocon, Gauntlet, Blue Lightning, Chip s Challenge, Slime World) Valeur 3 000 F, vendue 1 800 F. Etat neuf, avec Comlynx et adaptateur Georges BONNAMOUR, 8, rue du Professeur Tavernier, 69008 Lyon Tél 78 76 31 09

A vendre : nombreuses cartouches NINTENDO dont Mega-Man, Kid Icarus, Soccer, Golf, etc. de 150 à 270 F. Contactez Jimmy au 48 68 21 41

Vds NINTENDO à 590 F + Dragon Bell, Mario I, Zelda I, Mach Rider, Gunsmoke à 200 F pièce Echanges possibles contre des jeux Gameboy Joao MACHADO, 78, rue des Archives, 75003 Paris

Vde console SEGA 8 bits + 2 pads + 1 control stick + 9 jeux dont Golden Axe, Golvellus Wonder Boy II etc Demandez Jean-François au 43 81 39 44 après 18 h

Possesseur d'une NINTENDO recherche Ghost'n'goblins pour environ 180 F Julien Rouché-Lestonnat, Sesbarbey, Place André Meunier, 33800 Bordeaux. Tél. 56 92 82 11.

Vds console NINTENDO + 2 manettes + 6 jeux dont Rygar, Super Mario Bros I, Punch Out, Simon s Quest d'une valeur de 2600 F Vendu 1 500 F. Tél. . Fabien au 50 46 88 44 après 17 h

Vds SEGA 8 bits + 2 manettes + After Burner, Transbot, Hang-On, Kung-Fu Kid Prix réel 1 800 F, vendus 800 F Dominique MATKOVIC, 21, av de Lenine, 93230 Romainville. Tél (1) 48 46 50 10 après 17 h

Vds cartouches NINTENDO à bas prix. Pour plus de renseignements, téléphoner après 17 h au 79 87 83 75 (Davy).

Vde SEGA 8 bits en très bon état + L phaser + 3 jeux Golden Axe, Vigilante, Psyche fox, Altered Beast, Choplifter, Teddy boy, Missile Defense (gratos) Valeur 2 792 F, cédé à 1 369 F Joël KIEFFER, 15, Bd Haneuer, 67500 Haguenau au tél 88 93 33 02 après 18 h.

Vds jeux pour SEGA 8 bits · Psycho Fox, Cloud Master, Gangster Town, Trap Shooting, Safari Hunt, Marksman Shooting + 2 phasers Le tout a 1 500 F Contacter Guy au 58 56 56 97 (après 17 h 30 an semaine)

Vde 3 jeux électroniques NINTENDO double écran : Squish, Gold Cliff et Safe Buster: 150 F pièce ou 420 F le lot (très bon état avec guides) Laurent LEMONNIER, 19, rue Veronèse, 59800 Lille. Tél. . 20 31 08 74.

Echange pour NINTENDO Gradius, Dragon Ball (neufs et avec boites d'origine) contre Kid Icarus et Rygar J P TISON, 7, les restanques, Ste Anne d'Evenos, 83330 Evenos

Echange NEC COREGRAFX + 2 jeux + cable de raccordement Hi-Fi + AMSTRAD CPC 464 + lecteur de disquettes DDI-1 + moniteur couleur + jeux contre une MEGA-DRIVE japonaise avec 2 jeux dont Altered Beast ou Golden Axe Tél 49 82 58 96 demandez Nicolas

Vde jeux NINTENDO· SMB2, Simon's Quest, Track and Field (260 F pièce), Dragon Ball (210 F), Ikari Warriors (200 F), Soccer (190 F), Negan's Nalley (140 F) à débattre, échanges possible avec Rob et Gromita (550 F). Achète jeux NINTENDO à 100 F Laurent LO-SCNIAVO, St Genies Bellevue, 8, chemin de Masseblau, 31180 Castelmaurou ou 61 74 07 62.

Vds console NINTENDO (NES) avec 2 manettes, 1 pistolet + 9 jeux (Zelda I et II, Mario Bros I et II, Top Gun, Castelvania, Solomon's Keys, Duck Hunt, Dragonball) Le tout en très bon etat 2 600 F au lieu de 3 600 F Sebastien 43 78 11 43 après 18 h

Vds pour NEC PC ENGINE Dragon Spirit à 170 F Eric COSSU, 82, route des vallees, 74190 Annemasse

Achète jeux pour NINTENDO. Contactez Jérome au 40 27 56 84 de 16 h à 17 h tout les jours sauf dimanche.

Vds SEGA 8 bits + 22 jeux + light phaser + lunette 3 D + manette Très bon état 3 500 F Tél 78 60 62 58 après 16 h (Lyon)

Achetée aux USA, GAMEBOY avec boitier rigide + casque stéréo + cable de liaison + Tetris + Motocross Maniaca + Super Marioland + Castelvania + Revenge of the Gator Le tout vendu 1 500 F Tél 43 45 63 16 avant 21 h.

Vds AMSTRAD 6128 couleur + manettes Pro 500 + revues + 60 jeux + 1 DD 5/4 + cordon 82 pour 3 000 F. Tél. . 29 84 84 98.

Vds nbx jeux SEGA à 100/130 F + pistolet, 2 wargames CPC + jeux K7, Roadwars + scrabble de luxe (AMI 500) Faire offre à Cyrille (1) 34 17 95 45

Vds NEC PC ENGINE + 3 jeux, Samuel Taleb, 11, bd Diderot, 75012 Paris, ou (1) 43 43 19 24.

Vde console SEGA + 2 jeux (Hang-On et Missile Defense 3-D) + manette + lunette 3-D + light phaser + accélérateur de tir : 1 250 F ; 21 jeux SEGA pour 3 550 F (vente séparée possible de 90 à 200 F). Benoit CHARRETOUR, 41, rue de Cornouaille, 29170 Fouesnant. Tel. : 98 56 59 84 après 17 h.

Vds console NEO-GEO + Magician Lord + Nam 75 + Controller + cable RGB + stéréo, le tout sacrifié à 5 000 F Cherche contacts sur PC AT VGA en 3,5 p Paul SOURNAVONG, 7, chemin de la planchette 94500 Champigny/Marne au 47 06 82 11

Player One vous propose de répondre à sa première enquête lecteurs. N'hésitez pas à remplir ce questionnaire. Pour récompenser votre bonne volonté, 10 lecteurs seront tirés au sort et gagneront un cadeau.

A retourner à : Player One Enquête lecteurs, 31, rue Ernest Renan, 92130 Issy-les-Moulineaux.
Si je suis tiré au sort, je souhaite gagner (une réponse possible)
☐ 1 abonnement d'un an à *Player One*
☒ 1 jeu pour ma console (précisez laquelle)

QUI ETES-VOUS ?

Nom :
Prénom :
Adresse :

Sexe :
☐ féminin
☒ masculin

Vous avez :
☐ entre 6 et 11 ans
☐ entre 12 et 14 ans
☒ entre 15 et 18 ans
☐ entre 18 et 25 ans
☐ plus de 25 ans

Vous êtes :
☐ écolier
☐ collégien
☒ lycéen
☐ étudiant
☐ autre(s)

Vous habitez :
☐ Paris ou la banlieue parisienne
☐ de 100 000 à 500 000 habitants
☐ de 20 000 à 100 000 habitants
☒ de moins de 20 000 habitants

De quels appareils disposez-vous ou pouvez-vous disposer :

VIDEO
☒ une télévision
☒ un magnétoscope
☐ un décodeur C+
☐ un CD vidéo
☐ un caméscope

AUDIO
☒ une chaîne hi-fi
☐ un lecteur CD
☒ un walkman
☐ un discman

MUSIQUE
☐ un synthétiseur
☐ un orgue électrique
☐ une guitare électrique
☐ autre(s)

Vous regardez la télévision :
☐ jamais
☒ rarement
☐ souvent
☐ dès que vous en avez l'occasion

Vous écoutez la radio :
☒ jamais
☐ rarement
☐ souvent
☐ dès que vous en avez l'occasion

Vous écoutez surtout :
☐ RTL
☐ France Info
☐ Europe 1
☐ Skyrock
☐ France Inter
☐ Fun Radio
☐ NRJ
☐ Maxximum
☐ Europe 2
☐ Chérie FM
☐ RMC
☐ Autre(s)

Pratiquez-vous une ou plusieurs activités sportives ?
☒ oui
☐ non

Si oui, lesquelles ?
☐ gymnastique/jogging
☐ athlétisme
☐ natation
☐ sport de combat
☐ art martial
☐ tennis de table
☐ tennis
☐ football
☐ hand-ball
☒ basket-ball
☐ volley-ball
☐ autre sport collectif
☐ V.T.T.
☐ roller-skate ou skate-board
☐ planche à voile
☐ autre(s)

Lisez-vous d'autres magazines que *Player One* ?
☒ oui
☐ non

Si oui, lesquels ?
☐ presse TV
☐ sports et loisirs
☐ jeunesse
☒ autre(s)

Pouvez-vous utiliser un minitel ?
☐ oui, le mien (ou celui de mes parents)
☐ oui, mais il ne m'appartient pas

Vous l'utilisez :
☐ plusieurs fois par semaine
☐ une fois par semaine
☐ moins souvent

Comment avez-vous connu *Player One* ?
☐ des amis m'en ont parlé
☒ je l'ai acheté en kiosque ou en librairie
☐ par une publicité
☐ par la télévision
☐ en achetant une console
☒ en lisant *Amstrad CPC*
☐ au cours d'un salon

Comment vous procurez-vous *Player One* ?
☒ je l'achète en kiosque ou en librairie
☐ j'y suis abonné
☐ il m'est donné ou prêté

Combien de temps consacrez-vous à la lecture d'un exemplaire de *Player One* ?
☐ moins d'une heure
☐ 1 à 2 heures
☒ plus de 2 heures

En combien de fois le lisez-vous ?
☐ d'une seule traite
☒ en 2 ou 3 fois
☐ en plus de 3 fois

Conservez-vous vos anciens numéros de *Player One* ?
☒ oui
☐ non

Vous arrive-t-il de les relire ?
☒ oui
☐ non

Combien de personnes lisent votre exemplaire de *Player One* ?
☒ 1 personne
☐ 2 personnes
☐ 3 personnes
☐ 4 personnes
☐ 5 personnes
☐ 6 personnes
☐ plus de 6 personnes. Combien :

Vous trouvez le prix de *Player One* :
☐ excessif
☒ correct
☐ super abordable

La publicité est-elle pour vous une source d'information ?
☐ oui
☒ non

Que pensez-vous de la place qui lui est accordée dans *Player One*?
☒ trop importante
☐ correcte
☐ négligeable

Trouvez-vous que les logiciels testés dans *Player One* sont
☐ surnotés
☒ bien notés
☐ sous-notés

Parmi les autres mags micro suivants, lesquels lisez-vous ?
☐ *Tilt Microloisirs*
☐ *Joystick*
☐ *Micro News*
☒ *Amstrad CPC*
☐ *Amstar & CPC*
☐ *Génération 4*

De quelle console disposez-vous ?

NEC :
☐ Core Grafx PC Engine
☐ Super Grafx
☐ Cd-ROM

NINTENDO :
☒ NES
☐ Game Boy

SEGA :
☐ Master System
☐ Megadrive

☐ AMSTRAD GX 4000

ATARI :
☐ 7800
☐ 2600
☐ Lynx

SNK :
☐ Neo-Geo

Combien de cartouches avez-vous achetées au cours des six derniers mois ?
☒ 1 à 5
☐ plus de 5
☐ aucune

Découpez ou photocopiez cette page, après l'avoir remplie et envoyez-la à : PLAYER ONE, Enquête lecteurs, 31, rue Ernest Renan 92130 Issy-les-Moulineaux.

ALLIANCE LOISIRS

Le temple des jeux vidéo

Vous présente toute ss gamme de consoles et de jeux

251, bd Raspail – 75014 Paris
Tél. (16-1) 46.21.54.45

Magasins ouverts du lundi au samedi de 10 h à 19 h

LE MOIS DES SOLDES !

COMMANDEZ PAR MINITEL SUR 3615 CODE VS

Plus de 20 modèles de consoles, 1000 cartouches en stock permanent !

CONSOLES

GAME BOY 490 F

GAME GEAR 1490 F

MEGADRIVE 990 F

NEC TURBO EXPRESS 2290 F

LYNX + 4 JEUX 1190 F

COMPILS

1. Rambo 3 + Tetris + Columns + Alex Kidd	790F
2. Alex Kidd + Columns + Shinobi	650F
3. Super Shinobi + Golden Axe + After Burner II	950 F

NOUVEAUTES

Rainbow Island	490 F
Shadow Dancer	390 F
Strider	390 F
Dynamite Duke	345 F

ACCESSOIRES

Boîte de rangement (80) avec fermeture à clé	49
Tapis de souris	29
Lecteur externe Amiga Flash ST	590
Extension mémoire Amiga 500 + horloge	390
Souris ST Amiga	149

Garantie totale 2 ans

NINTENDO

CONSOLE	890 F	GALAGA	290	ROBOT WARRIOR	240
ALPHA MISSION	320	GHOST'N GOBLINS	330	RUSH'N ATTACK	240
AIR WOLF	240	GRADIUS	290	WMON'S QUEST	290
COBRA TRIANGLE	240	IKARI WARRIOR	240	SOLOMON'S KEY	290
CASTLE VANIA	240	ICE HOCKEY	290	SECTION 2	240
DRAGON BALL	240	LINK (ZELDA 2)	290	SOCCER	290
DONKEY KONG CLASSIC	290	LIFE FORCE	240	SUPER MARIO 2	290
FIGHTING GOLF	290	LEGEND OF ZELDA	290	TRACK & FIELD 2	290
		MAGAMAN	290	TIGER HELI	290
		RYGAR	240	WIZARTS & WARRIORS	240

INCROYABLE ! COMPIL 32 JEUX 690 F
COMPIL 42 JEUX 990 F

KLAX	[illegible]
NO EXIT	290
TENNIS CUP	290
OPERATION THUNDERBOLT	290
BATMAN	290
DOUBLE DRAGON	290
BARBARIAN II	290
FIRE AND FORGET II	290

AMSTRAD GX 4000 990 F

MEGADRIVE

Console + 2 jeux	1490 F
Megadrive + moniteur couleur	2990 F
AFTER BURNER 2	345
ALTERED BEAST	345
ALEX KID	345
BASKETBALL	345
SUDOKAN	490
COLUMNS	345
CURSE	345
DARWIN 4081	345
DJIBOY	345
DYNAMITE DUKE	345
ES-WAT	345
FINAL BLOW BOXING	345
FORGOTTEN WORLD	345
GHOSTBUSTERS	345
GHOULS AND GHOSTS	345
GOLDEN AXE	345
HERZOG 2	249
HURRICANE 1943	390
KEN LAST BATTLE	330
MOONWALKER	390
NEW ZEALAND STORY	345
PHELIOS	345
RAMBO III	345
SPACE HARRIER II	345
SHADOWS DANCER	390
STRIDER	390
SUPER HANG ON MOTO	345
SUPER MASTER GOLF	345
SUPER MONACO GP	345
SUPER SHINOBI	345
TATSUJIN	345
THUNDERFORCE II	345
TURBO OUT RUN	390
WHIP RUSH	345
WORLD CUP SOCCER	345
ZOOM	345

INEDIT !! Compil 12 jeux MEGADRIVE !! 950 F

FABULEUX !! Manette STRIKER MEGADRIVE 299 F

NEO-GEO SNK

CONSOLE	3490 F
MAGICIAN LORD	1790 F
NINJA COMBAT	1990 F
BASEBALL STARS	1790 F
RADING HERO	1990 F
TOP PLAYER GOLF	1990 F
NAM 1975	1790 F

La console aux super graphismes ! Location possible de tous les jeux et de la console ! Console + 1 jeu au choix 4 490 F

PC ENGINE

CORE GRAPH X + 2 jeux	1290 F
CD ROM	2790 F
CORE GRAPH X + CD ROM	3790 F
SUPER GRAPH X + 1 jeu	1990 F
BATMAN	290
BLUE BLINK	290
CHASE HQ	290
DEVIL CRUSH	290
DIE HARD	290
DOWNLOAD	290
DRAGON SPIRIT	290
F1 CIRCUS	290
F1 TRIPLE BATTLE	290
FORMATION FOOTBALL	290
GALAGA VI	290
GONOLA SPEED	290
GUNHED	290
HEAVY UNIT	290
HELL EXPLORER	290
HONEY IN THE SKY II	290
IMAGE FIGHT	290
KING OF SWORD II	290
KLAX	290
LEGENDARY AXE	290
MR HELI	490
NAXAT OPEN GOLF	290
NEW ZEALAND STORY	290
NINJA SPIRIT	290
NINJA WARRIOR	290
OPERATION WOLF	290
P 47	290
PC KID	290
PUZNIC	290
POWER DRIFT	290
POWER LEAGUE BASEBALL	290
RADIO LEPUS SPECIAL	290
RASTAN SAGA 2	290
ROAD RUNNER	290
SHINOBI	290
SHOW MOMOTARO	290
SIDE ARMS	290
SPACE HARRIER	290
SPACE INVADER	290
SPLATTER HOUSE	290
SUPERSTAR SOLDIER	290
SUPER VOLLEYBALL	290
TIGER ROAD	290
VIGILANTE	290
WORLD BEACH VOLLEY	290
WORLD COURT TENNIS	290
W-RING	290
XEVIOUS	290

GAMEBOY

CONSOLE	490 F
ALLEYWAY	160
BASE BALL	195
BLOODIA	195
BOXING	220
BUBBLE GHOST	220
CHESS	220
DOUBLE DRAGON	220
HYPER LOAD RUNNER	220
LOCK 'N CHASE	195
MICKEY MOUSE	220
NAVY BLUE	220
PINBALL	220
POPEYE	195
RENJU	195
SOCCER BOY	220
SOLAR STRIKER	160
SPACE INVADERS	220
SUPER MARIOLAND	190
SUPER MONACO GP	220
TENNIS	290
TETRIS	160
VOLLEYBALL	220
WONDER BOY	220
WORLD BOWLING	220

EXCLUSIF ! SACOCHE GAME BOY 195 F

REPRISE ANCIENNES CONSOLES ATARI, MATTEL, COLECO, VECTREX*
* Pour tout achat minimum de 2000 F

DISQUETTES 3"1/2 DF DD
par 10 : 2,90 F l'unité
par 100 : 2,80 l'unité*

Port 50 F

LYNX

CONSOLE	1190 F
GAUNTLET	290
CALIFORNIA GAMES	220
GATES OF ZENDOCON	290
BLUE LIGHTING	290
ELECTRO COP	220
CHIPS CHALLENGE	220

Livraison sous 24 h en Colissimo Express

TITRES	CONSOLE	PRIX

Participation aux frais de port 95 d'emballage
* TOTAL à payer

Jeux 20 F
Consoles 50 F

Règlement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre ☐ CB
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30 F pour frais de remb.)

NOM
ADRESSE
CODE POSTAL VILLE
Tél.

N° Carte Bleue Date d'expiration ...../.....
Signature :

VENTE PAR CORRESPONDANCE à adresser uniquement à :

ALLIANCE VPC
BP 105
75749 PARIS CEDEX 15

Vous êtes très nombreux à nous envoyer des appels au secours désespérés. Malheureusement nous n'avons pas le temps de répondre séparément à chaque lettre. Le but de cette rubrique sera de faire jouer la solidarité entre les lecteurs de *Player One*.

SOS NERFS PRETS A LACHER

Envoyez-nous vos questions en n'omettant pas le nom du jeu, le niveau sur lequel vous êtes bloqués et surtout ce qui vous empêche de continuer. Ainsi, ceux d'entre vous qui connaissent la réponse à votre problème pourront nous écrire une petite bafouille contenant soit la réponse (la plus claire possible), soit leur numéro de téléphone afin que vous puissiez les joindre en cas de réponse complexe.

Je constate également que bon nombre d'entre vous sont bloqués sur des jeux dont nous avons publié un « Plans et Astuces ». Un petit récapitulatif de cette rubrique s'impose donc !
Player One n° 1 : Zelda II et Wonder Boy in Monster Land, n° 2 : Zelda II (suite), n° 3 : Zelda II (suite et fin), n° 4 : Wonder Boy III, n° 5 : Super Mario Bros II.

Si vous désirez vous procurer l'un de ces numéros, faites un tour à la page abonnement de ce mois-ci.

Pour tout SOS, ou réponse à l'un d'eux, écrivez à :
Player One
SOS ou Réponse à un SOS
31, rue Ernest Renan
92130 Issy-les-Moulineaux.

THE NINJA (Sega Master System) :
Andy aurait-il des idées lubriques envers la princesse ? Il n'arrive pas à réunir les six rouleaux verts nécessaires pour accéder à la chambre princière. Indiquez-lui les endroits où les trouver.

ALEX KIDD « High-Tech World » (Sega Master System) :
Un lecteur ne parvient pas à quitter le village depuis un an. Si ces nerfs n'ont pas déjà lâché, c'est un miracle. Question à laquelle saura répondre Isabelle qui, elle, n'arrive pas à sortir du château.

SALOMON'S KEY (Nintendo) :
Y aurait-il quelqu'un en mesure d'indiquer à Frédérique la recette pour franchir la chambre n° 33 ? Elle aimerait également savoir s'il y a un truc pour commencer au niveau désiré.

METAL GEAR (Nintendo) :
A propos de ce jeu, vous êtes nombreux à qui il manque certains objets. Voici une liste des objets qui reviennent souvent dans votre courrier : le lance-roquettes, les cartes 7 et 8 et la boussole.

MIRACLE WARRIORS « Seal of the Dark Lord » (Sega Master System) :
Bloqué à un stade avancé du jeu, Yvan cherche désespérément les trois clés permettant d'entrer dans le temple de Terarin.

ZELDA I « The Legend of Zelda » (Nintendo) :
Mut-Mut Vroum le Dingue est bloqué au quatrième niveau. Une étendue d'eau le sépare de la carte du labyrinthe. Vous êtes également un paquet à être bloqués après avoir tué Ganon, où est donc le fameux septième labyrinthe ?

SHINOBI (Sega Master System) :
Pierre et Axel demandent de l'aide pour vaincre les Statuettes de Mandara.

REVENGE OF SHINOBI (Megadrive) :
Cette fois, c'est un plan qui est souhaité. Fabrice aurait besoin de celui-ci pour le labyrinthe du niveau 8-2. Buck demande une aide de jeu pour combattre le brontosaure au niveau 7-3.

BATMAN (Nintendo) :
Cette fois, c'est une lectrice qui se retrouve bloquée au niveau 4 à cause des Duel-Container Alarm. Qui sera le vaillant sauveur de Christine ?

SECRET COMMAND (Sega Master System) :
Julien Stéphane s'acharne depuis des années, mais n'arrive pas à franchir le niveau 4. L'un de vous a peut-être une astuce à lui fournir...

FIRE & FORGET II (Sega Master System) :
C'est une un urgence ! En direct de son véhicule, Benoît n'arrive pas à passer le troisième camion. Le sauvrez-vous d'une mort atroce ?

LORD OF THE SWORD (Sega Master System) :
C'est par sacs postaux que nous arrivent des SOS pour ce jeu. La première question concerne le moyen d'entrer dans les châteaux ; l'autre est à propos du troisième objet de l'équipement que personne ne semble trouver.

R-TYPE (Sega Master System) :
Dès le début du labyrinthe de Bydo (Niveau 6), Anthony se crashe sans arrêt. Que doit-il faire pour éviter le fatidique Game Over ?

MEGAMAN (Nintendo) :
Arthur sait qu'il doit utiliser l'électricité et viser l'oeil de Movemen pour le vaincre. Malgré cela, il n'arrive pas à éviter le géant lorsque celui-ci se sépare en morceaux. Sébastien, en revanche, se heurte à Elecman, comment en venir à bout ?

MISTER NELI (NEC) :
La fin du round 2 est défendue par un vaisseau rond en face duquel l'espérance de vie est très courte. Qui a le moyen d'avancer plus loin dans ce jeu ?

GHOST'N GOBLINS (Nintendo) :
Christophe demande des conseils pour passer le cinquième round de l'aventure.

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD (Sega) :
Encore une fois, c'est un plan qu'il faudrait. Sébastien s'égare sans cesse dans le dernier château.

CLOUD MASTER (Sega Master System) :
Le premier dont les nerfs ont lâché, Ludovic renonce à s'acharner sur le niveau 5. En revanche, il demande un mot de passe pour commencer au niveau 6.

TOP GUN (Nintendo) :
Dominique n'arrive pas à se ravitailler. Indiquez-lui la marche à suivre.

LAST BATTLE (Megadrive) :
Dans le troisième chapitre, Ludwig Von 91 et son pote Michael auraient besoin d'une technique de combat pour venir à bout du « type » se trouvant dans le lit de la rivière asséchée. Henri, lui, est bloqué à la fin du premier chapitre par le boss. Que faire pour s'en sortir ?

SPELLCASTER (Sega Master System) :
Qui serait en mesure de fournir à M un plan de la pyramide ou des mots de passe ?

SON SON II (NEC)
Abyss, l'un des rares « Necmen », aimerait savoir où est cachée l'indispensable clé du premier niveau.

GOLVELIUS (NINTENDO) :
X se désespère de ne pas trouver les bottes de lévitation, pourtant, nous précise-t-il, il a vaincu les six chefs.

PLAYER ONE ET ATARI FRANCE PRESENTENT LE GRAND CONCOURS LYNX

GAGNEZ 5 LYNX, LA PREMIERE CONSOLE COULEUR PORTABLE

LES PRIX

5 consoles LYNX + 1 jeu, un pare-soleil, un câble de liaison et un adaptateur auto.

LES QUESTIONS :

1) Citez au moins un accessoire disponible pour la LYNX.

2) Donnez le nom de la marque qui fabrique la LYNX.

3) L'écran de la LYNX est-il en noir et blanc ou en couleurs ?

Répondez aux 3 questions et adressez vos réponses, sur carte postale uniquement à :
MSE PLAYER ONE, CONCOURS LYNX, 31, rue Ernest-Renan, **92130 Issy-les-Moulineaux.**

DATE LIMITE DE PARTICIPATION LE 28 FEVRIER 1991

Les vainqueurs seront tirés au sort parmi les bonnes réponses. Concours sans obligation d'achat.

ABONNE-TOI

TOUT DE SUITE A PLAYER ONE ET TU GAGNERAS UN NUMERO GRATUIT ET UNE SUPER CASQUETTE !

OFFRE SPECIALE D'ABONNEMENT

1 AN : 11 NUMEROS
150 F AU LIEU DE 165 F
ET UN SUPER CADEAU !

Vous pouvez aussi commander les anciens numéros de PLAYER ONE
Envoyez 15 F + 7 F de frais de port = 22 F* par numéro à l'ordre de Média Système Edition à l'adresse suivante
MSE, Player One, 31 rue Ernest Renan
92130 Issy-les-Moulineaux

Pour pouvoir bénéficier de cette offre spéciale d'abonnement, renvoyez le bon de commande accompagné de votre chèque de 150 F* à l'adresse suivante :
Média Système Edition
31, rue Ernest Renan
92130 ISSY-LES-MOULINEAUX

PLAYER ONE, OUI !

Je veux bénéficier de l'offre spéciale d'abonnement et recevoir mon cadeau ! J'ai décidé de m'abonner 1 an (11 numéros) au magazine PLAYER ONE. Je joins un chèque de 150 F à l'ordre de Média Système Edition.

Nom :

Prénom :

Adresse :

Ville :

Code postal

Signature obligatoire

Quelle est la marque de votre console ?
Quel âge avez-vous ? .

* Offre valable pour France metropolitaine et CEE (acheminement terre) Autres tarifs nous consulter

ABONNEMENT

HIGH-TEC

Numéris : pa

Les Télécom terminent cette année la mise au point du réseau téléphonique de demain : image et son digital sont au menu. On ne pouvait manquer ça !

Le téléphone que vous utilisez tous les jours s'apprête à faire peau neuve ! Fini les voix inaudibles et lointaines, fini les pertes d'informations, fini la lenteur du Minitel : Numéris va complètement modifier notre vie quotidienne. Numéris est la dénomination française du RNIS (Réseau Numérique à Intégration de Services). Sous ce nom barbare se cache la nouvelle version du réseau téléphonique français et bientôt européen. Le réseau actuel, vieux de plus d'une trentaine d'années, commençait à faire sentir ses limites dans notre monde moderne de plus en plus axé sur la communication et le transfert d'informations. Avec Numéris nous allons entrer de plain-pied dans les années 2000.

DE L'ANALOGIQUE AU DIGITAL

Principale nouveauté de Numéris : le digital ! Tout le problème du téléphone d'aujourd'hui est qu'il est analogique. Le son de la voix et les informations se baladent dans le réseau sous forme d'impulsions électriques. Outre une extrême lenteur dans la transmission, ces impulsions attrapent, tout au long de leur cheminement, des tas de parasites et d'interférences qui rendent le signal d'arrivée plus vraiment conforme à celui de départ. La meilleure preuve consiste à appeler un correspondant se trouvant dans un patelin paumé de l'Ardèche ou dans un pays lointain : on constate alors que la communication est altérée par du souffle, de la friture(des grésillements) et peut même déformer la voix. Déjà ennuyeux pour un appel téléphonique, cela devient carrément dramatique quand il s'agit de communiquer d'ordinateur à ordinateur (téléchargement) et que vous perdez la moitié des informations dans l'opération !

Avec le digital, plus d'impulsions électriques mais des codes en chiffres binaires (seulement des 0 et des 1). Ce principe, déjà utilisé sur les Compact Discs, assure une parfaite restitution du son. Sur Numéris, quel que soit l'endroit où se trouve votre correspondant, sa voix sera aussi pure que s'il vous parlait directement dans l'oreille. De plus, le signal ne souffrira d'aucune dégradation durant le trajet et si cela arrivait, il sera possible de le corriger puisque qu'il ne s'agit que d'une suite de chiffres. Donc une sécurité presque parfaite pour les transferts d'informations (c'est très important pour l'informatique). Et comme les ordinateurs travaillent eux aussi en binaire, il sera beaucoup plus facile de les brancher sur le réseau téléphonique, sans les appareils coûteux (les modems) indispensables aujourd'hui ! Si on ajoute à cela le fait que la vitesse de transmission est dix fois supérieure à celle de l'analogique,

■■ Après le premier **Walkman DAT** (cassettes audio digitales), **SONY** s'apprête à lancer le premier partie de son catalogue (**Michael Jackson, Prince...**) sur cassettes DAT. Serait-ce la fin des cassett Londres. Longueur de cette attraction: **3,7 km** de frissons garantis.

HAUTAC

role d'image

2

on comprend tout l'intérêt de ce nouveau réseau !

LE VISIOPHONE

Mais voici l'application la plus spectaculaire de Numéris : le Visiophone !

Dans des films comme *Aliens, la Guerre des étoiles* ou tout autre bon film de science-fiction, on reste toujours rêveur quand on voit les téléphones du futur équipés d'un écran vidéo. Eh bien, la réalité dépasse le rêve, puisque Numéris permet non seulement de transmettre du son digital, mais aussi de l'image ! Fini les coups de téléphone anonymes ! Quand tout le monde sera équipé d'un visiophone, il suffira de composer le numéro de votre correspondant non seulement pour l'entendre, mais surtout pour le voir sur l'écran intégré. Et lui aussi vous verra, en temps réel ! Plus question de faire des grimaces ! Ce projet est plus que sérieux puisque les prototypes sont terminés, qu'ils fonctionnent et que les dates de production et de commercialisation sont d'ores et déjà fixées !

Le principe est extrêmement simple. Le visiophone se présente sous la forme d'une grosse plaque verticale dont l'inclinaison peut être modifiée. Cette plaque sert de support à un combiné classique pour l'écoute, à un écran plat à cristaux liquides et à une mini caméra encastrée dans le même bloc. Pendant que vous regardez l'écran, la caméra vous filme et transmet l'image animée à votre correspondant par l'un des deux canaux de Numéris. L'autre canal sert pour le son. La qualité d'image est exceptionnelle, les couleurs ne perdent pas trop d'éclat dans l'aventure et la résolution est digne d'une TV de poche. L'animation un peu saccadée est due au fait que l'on enlève une image par seconde pour ne pas saturer la transmission (les images demandent un gros débit d'informations pour être transmises sur réseau).

Pour une utilisation personnelle, c'est déjà fantastique. Mais d'autres applications sont déjà en chantier autour du Visiophone. Le téléachat par exemple : vous pourrez commander des objets qui vous seront présentés sur l'écran du Visiophone (on pourra voir tourner un jeu vidéo avant de l'acheter !). Il se pourrait même que cela empiète sur le terrain de la télévision : imaginez que vous appeliez la fédération de tennis pendant Roland Garros et qu'elle retransmette les matchs en direct sur le Visiophone (au lieu de ne donner que les résultats comme d'habitude). Bref, c'est une véritable révolution qui risque de modifier bien des habitudes !

C'EST POUR QUAND ?

Loin d'être une utopie, Numéris fonctionne déjà. Presque tout le réseau téléphonique français (90 % du territoire) est reconditionné en Numéris. A l'heure actuelle, seules les sociétés peuvent demander à en être équipées (il n'y a que la prise de téléphone à changer). Pour le grand public, il faudra attendre fin 1991 ou début 1992. Quant au Visiophone, vous devrez patienter jusqu'en 1995 (dur, dur !). Numéris, c'est déjà demain... ■

Crevette

1 Un des premiers prototypes du Visiophone

2- Le Visiophone en action (photo CNET/F. Delebecque)

autoradio DAT ! ■ ■ **CBS**, firme americaine récemment achetée par SONY, compte editer la majeure
s audio analogiques ? ■ ■ La plus grande **montagne russe** du monde ouvre ses portes en février à

HIGHLANDER
LE RETOUR

Pour saluer la sortie, le 6 février, de Highlander II, *Player One* a dépêché son envoyé spécial, Ino Atha. Avis mitigé et interview du réalisateur, Russell Mulcahy.

Autant le dire tout de suite : ***Highlander II*** nous a terriblement déçu. Vraiment. Le film, pourtant, s'annonçait on ne peut mieux : Christophe Lambert et Sean Connery de retour en têtes d'affiche, Russell Mulcahy derrière la caméra et un script original signé Brian Clemens, auteur de certains des meilleurs épisodes de ***Chapeau melon et bottes de cuir***. De quoi faire rêver, n'est-ce pas ? Eh bien, non ! Ce film est un échec, une suite inutile de plus... Un gros pétard mouillé, en somme.

L'IMMORTEL AU XXI' SIECLE

Le film débute pourtant par une scène d'une intensité rare : la couche d'ozone a disparu. Dans une ambiance de fin du monde, des milliers de victimes, horriblement brûlées, sont couchées sur des lits d'hôpitaux. Au chevet d'une femme, Connor Mac Leod (Christophe Lambert) promet de tout faire pour stopper ce cataclysme.

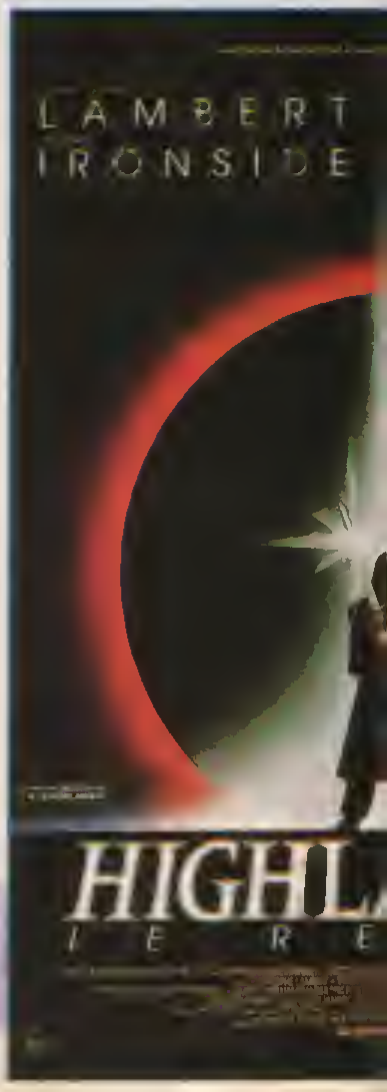
Quelques années plus tard... La planète est protégée des rayons solaires par un gigantesque écran mis au point par Mac Leod. L'humanité est sauvée mais condamnée à vivre sous un microclimat déprimant. La décadence règne. Notre Highlander, désormais seul immortel sur Terre, a 75 ans. Il va enfin pouvoir mourir et se languit de Zeist, sa planète originelle. Vous avez bien lu ! Mac Leod / Lambert est un E.T., un Alien, un visiteur ! Qui l'aurait cru en voyant le premier film (aaah, ces scènes de combat dans la bruyère!) ? Certainement pas nous ! Exilé sur Terre en compagnie de Sean Connery, après une rébellion avortée contre la dictature du général Katana, Mac Leod pourra-t-il enfin retourner sur Zeist et voir ses gigantesques dunes une dernière fois ?

Malheureusement pour lui, Katana (Michael Ironside, le méchant de *Total Recall*) a la rancune tenace et dépêche sur Terre ses deux assassins préférés. Lambert les élimine. Absorbant leur pouvoir, il redevient jeune. Furieux, Katana débarque à son tour sur Terre et entreprend de tout casser. Mac Leod, quelque peu inquiet, s'adresse à son vieil ami Ramirez / Connery qui surgit grâce à des pouvoirs magiques dont on ne saura pas grand chose (la magie s'avère très utile pour les scénaristes à court d'imagination). La vieille équipe est reformée. Ils ne seront pas trop de deux pour affronter Katana et les méchants de la Shield Corp., le trust sans scrupule qui gère l'exploitation du bouclier antiradiations. En effet, ces fourbes capitalistes n'osent pas avouer à la misérable population terrienne que l'ozone protecteur s'est reconstitué et que l'écran est désormais inutile. Comme le magnat martien de *Total Recall*, la corporation est prête à sacrifier des millions de vies pour quelques chiffres de plus dans la colonne « profits » de son bilan. Bref, voilà un défi cosmique - que dis-je, galactique ! - pour nos deux immortels de Zeist !

INTERVIEW DE RUSSELL MULCAHY

Grosso modo, disons que le film reprend des éléments de *Total Recall*

3



■ ■ C'est fait ! La 5 programmera **Twin Peeks** (voir PO 4), la série TV de David Lynch **(Sailor et Lula)** ■ ■ En tournage : **The Rocketeer**, d'après la BD de Dave Stevens (ED. Comics USA),

2

(le bouclier), ***Dune*** (la planète), ***Batman*** (Ironside qui démolit tout sur Terre), ***Bladerunner*** (le look de la Terre du futur, en plus cheap) et, bien sûr, ***Highlander I***, dont il ne reste plus grand chose. « Vengeance ! » hurle la foule qui espérait retrouver la poésie du premier film. Nous sommes devant un film ringard.

Mais pourquoi, Monsieur Mulcahy (metteur en scène de nombreux clips dont ceux des Stranglers et de Razorback) avez-vous fait ce film ?

Au départ, je ne voulais pas qu'il y ait de suite. J'ai changé d'avis en lisant le script, car il m'a paru très intéressant. J'ai trouvé que c'était original de débuter le film avec un homme de 75 ans comme personnage principal. Le film est très différent du premier et je crois qu'il plaira à un public beaucoup plus large.

Y a-t-il eu beaucoup de changements apportés au script ?

Nous avons surtout veillé à diversifier les scènes d'action. Dans le premier film, il y avait seulement des combats à l'épée, ce que je trouvais un peu répétitif. Dans celui-ci, chaque scène est unique et certaines me semblent vraiment originales, comme le combat entre Mac Leod et le tueur volant (muni d'une sorte de delta-plane à réaction NDR).

5

*Vous ne trouvez pas que le bouclier et les agissements de la corporation rappellent beaucoup les dômes de **Total Recall** ?*

Le script a été écrit avant que ce film sorte. Et ce n'est pas un de mes films préférés... Il y a des similitudes, mais la situation est complètement différente. De toute façon, avec ce genre de raisonnement, on peut dire que ***Total Recall*** est inspiré de ***Dune*** !

Quels sont vos projets ?

Je suis en train de tourner un thriller psychologique intitulé ***Ricochet***, avec Denzel Washington et produit par Joe Silver (***Piège de Cristal***), dans lequel on essaie de détruire la vie d'un homme sans le tuer. Il y a beaucoup de haine.

Que pensez-vous des jeunes d'aujourd'hui ?

Eh bien, ils grandissent dans un univers complètement différent de celui dans lequel j'ai grandi. Je trouve que cette « enfance électronique » est très excitante. Pour ma part, j'ai eu une enfance plutôt « Tom Sawyer » !

Aimez-vous les jeux vidéo ?

Oui. J'ai un Gameboy de Nintendo et j'y joue en attendant un avion, pendant un break sur un tournage .. Je crois que ces jeux permettent aux adultes d'être des enfants.

Un mot pour nos lecteurs ?

Salut ! Je crois que si vous aimez les jeux vidéos, vous aimerez ***Highlander II*** !

Jugez par vous-mêmes. Quant à nous, nous sortirons de notre building en bord de Seine pour aller voir les prochains films de Lambert, Mulcahy, etc. en nous demandant quand même comment ont-ils pu se fourvoyer de la sorte dans ce Lowlander ■

Inoshiro Athabasca

2/3- Christophe Lambert et Virginia Madsen

4- Sean Connery toujours aussi impérial !

5- Une photo dédicacée par Christophe himself !

4

la prochain Martin Scorsese (produit par Spielberg), **Robocop 3, Robin des Bois** avec Kevin « Incorruptible » Costner, **Freddy 6** et un remake américain d'**Oscar** où Stallone reprend le rôle de Louis De Funès !

TOP 10

NINTENDO

1. TEENAGE MUTANT NERO TURTLES
2. ROBOCOP
3. SILENT SERVICE
4. SUPER MARIO II
5. DOUBLE DRAGON II
6. FAXANADU
7. SOCCER
8. BLADES OF STEEL
9. THE ADVENTURE OF LINK
10. RAD RACER

Le Top 10 Nintendo est établi avec la collaboration de Nintendo France

NEC

1. NINJA SPIRIT
2. OVERRIDE
3. BOMBER MAN
4. HURRICANE
5. DEVIL CRUSH
6. OUT RUN
7. AERO BLASTER
8. THUNDER BLADE
9. SAINT DRAGON
10. VIOLENT SOLDIER

Le Top 10 Nec est établi avec la collaboration de Sodipeng

SEGA

1. SHINOBI
2. DOUBLE DRAGON
3. GOLDEN AXE
4. SUPER MONACO GP
5. WORLD CUP ITALIA 90
6. ESWAT
7. WONDER BOY III
8. CHASE HQ
9. ALEX KIDD IV
10. AFTER BURNER

Le Top 10 Sega est établi avec la collaboration de Virgin loisirs

MEGADRIVE

1. REVENGE OF SHINOBI
2. GHOULS'N'GHOST
3. MOONWALKER
4. SUPER MONACO GP
5. ESWAT
6. GHOSTBUSTERS
7. GOLDEN AXE
8. WORLD CUP ITALIA 90
9. SUPER REAL BASKET BALL
10. SWORD OF VERMILION

Le Top 10 Megadrive est établi avec la collaboration de Virgin loisirs

NOUVEAU ! TU PEUX BOSSER ET T'ECLATER !

Avec le nouveau micro-ordinateur Amstrad 6128 Plus, tu peux bosser et t'éclater !

Sur tes disquettes, tu révises tes cours : tes maths, ton français, ta géo ou ton anglais. Tu programmes, tu écris sur traitement de textes. Rien de tel pour bien bosser et se perfectionner en micro-informatique.

Sur cartouche, éclate-toi comme un fou avec les meilleurs jeux dans tous les domaines : Arcade, Action, Simulation, Réflexion etc...
L'Amstrad 6128 Plus, il est extra.

Pourquoi Plus ? Parce que c'est la nouvelle version de l'ordinateur le plus vendu en France. Et des Plus, il en a : un super look, un graphisme somptueux (32 couleurs parmi une palette de 4096), un son stéréo époustouflant et deux lecteurs : le lecteur de disquettes 3 pouces, compatible avec le 6128 et le lecteur de cartouches, pour lire les nouvelles cartouches Amstrad.

C'est un véritable micro-ordinateur, livré complet avec un écran stéréo, un clavier intégrant un lecteur de disquettes 3 pouces et un lecteur de cartouches Amstrad, une manette de jeu, et un jeu de simulation de course automobile - Burnin' Rubber - sur cartouche.

Et en plus, il ne coûte que 2 990 F TTC en version monochrome, ou 3 990 F TTC en version couleur.

* Prix public généralement constaté en version monochrome

à partir de
2990F TTC*
COMPLET

MENGES-FRANCE HAUSSMANN

Pour tout savoir sur le 6128 Plus, tapez 3615 code Amstrad et lisez Amstrad Cent Pour Cent, dans tous les kiosques.

Je souhaite recevoir une documentation sur le nouvel ordinateur Amstrad 6128 Plus.

Nom : _____ Prénom _____ Age _____

Adresse _____ Tél. _____

Ville _____ Code postal _____

Envoyer ce bon à : AMSTRAD BP 73 - 72/78, Grande Rue 92310 SEVRES

MASTER SYSTEM
SEGA

L'ARCADE EXPLOSE!!

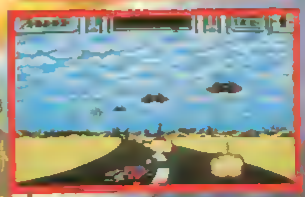
CPC+
GX 4000

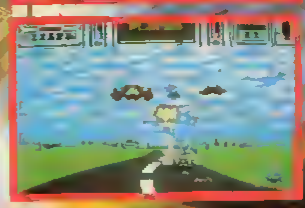
FIRE & FORGET II

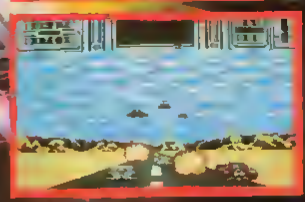
LE CONVOI DE LA MORT

Pilote d'un véhicule de combat surpuissant, vous vous lancez à la poursuite des engins terroristes. Engagez le combat et affrontez: MINES, BLINDES, BOMBARDIERS, JUMPERS, MOUCHARDS, SUCKERS... Des ennemis aussi différents dans leurs look, que dans leur attitudes et techniques de combat. Progressez, découvrez leurs points faibles et vos propres TACTIQUES. Ramassez des armes diverses et le carburant nécessaire pour VOLER. Remontez le convoi infernal et détruisez le véhicule de tête avant l'ULTIME EXPLOSION.

Menace NUCLEAIRE... Stop. CONVOI DESTRUCTEUR détecté! Anéantissez TERRORISTES ...Stop. Scientifiques en DANGER! ACTION IMMEDIATE... Fin de transmission.







REFLEXES, RAPIDITE, INGENIOSITE ET NERFS D'ACIER SONT VOS QUALITES?!
OK, PROUVEZ LE, DEVENEZ INVINCIBLE ET DETRUISEZ L'OPPRESSEUR.

- ACTION EN 3D HYPER RAPIDE
- 15 MUSIQUES GENIALES
- 50 ENNEMIS DIFFERENTS
- 5 LEADERS DE GROUPE A [illegible]
- "BONUS STAGES"
- ARMES MULTIPLES
- COMBATS AU SOL ET [illegible]

TITUS ARCADE

UNE FABULEUSE ADAPTATION DU JEU D'ARCADE

TITUS: 28 Ter Avenue de Versailles.
93220 GAGNY. Tel.: (1) 43 32 10 92